



BESTIAIRE DES

ANIMAUX
FANTASTIQUES

Un supplément pour
Harry Potter JdR
par *Keul*

TABLE DES MATIERES

Table des matières.....	1
Crédits.....	4
Avant-Propos.....	5
Présentation des animaux fantastiques.....	6
Nom.....	6
Différenciation entre race , espèce de créature et créature unique.....	6
Description de l'animal fantastique.....	6
Description des caractéristiques.....	7
Valeurs dérivées des caractéristiques.....	8
Caractéristiques et valeurs moyennes.....	9
Mouvement.....	9
Combat.....	9
Armures naturelles et réductions de dégâts.....	10
Utilisation.....	10
Compétences.....	10
Pouvoirs et Capacités.....	12
Capacité de résistance à la magie.....	12
Guérison.....	13
Compétences de réussite automatique.....	14
Classification des animaux fantastiques par le Ministère de la Magie... ..	14
Magie sauvage et animaux fantastiques.....	15
Evolution possible et ajustements divers.....	16
Araignées.....	17
Acromentule.....	17
Araignée agrandie magiquement.....	18
Araignée venimeuse.....	19
Augurey.....	20
Bandimon.....	20
Basilic.....	21
Bicorne.....	22
Billywig.....	23
Botruc.....	23
Boullu.....	24
Boursouf.....	24
Boursoufflet.....	25
Bousier géant.....	25
Chartier.....	26
Chien à trois têtes.....	26
Chupacabra.....	27
Centaure.....	28
Chevaux ailés.....	29
Abraxan.....	29
Ethonan.....	29
Gronian.....	30
Sombral.....	30
Chaporouge.....	31
Chimère.....	32
Ciseburine.....	33
Clabbert.....	33
Crabe de feu.....	34
Croup.....	35
Curupira.....	36
Demiguise.....	37
Démonzémerveilles.....	37
Diablotin.....	38
Dirico.....	39
Dissimuleur.....	39
Doxy.....	40
Dragfeu.....	40

Dragon.....	41
Boutfeu Chinois - Dragonlion	41
Cornelongue roumain	42
Dent-de-Vipère du Pérou	43
Magyar à pointes	44
Noir des Hébrides	45
Norvégien à crête	46
Opalœil des antipodes	47
Pansedefer ukrainien	48
Suédois à museau court	49
Vert gallois	50
Hybrides et espèces éteintes	51
Eufs de dragon	51
Dukuwaqa.....	52
Erkling.....	52
Eruptif.....	53
Êtres de l'eau.....	54
Merrow	54
Selkie	55
Sirène et Triton	55
Familiers de sorciers.....	56
Qu'est-ce qu'un familier de sorcier	56
Compétences et capacités additionnelles pour familiers et coûts	56
Exemples de familiers de sorcier	57
Araignée	57
Chat	57
Chauve-souris	58
Chouette et hibou	58
Corbeau	58
Crapaud	58
Furet	59
Lézard	59
Rat	59
Serpent	59
Familiers sauvages.....	60
Nixe	60
Ombrea	61
Vlad	61
Fangieux.....	62
Farfadet.....	63
Fée.....	63
Fléreur.....	64
Hybrides Chat-Fléieurs.....	64
Focifère.....	65
Gnome.....	65
Goule.....	66
Goules caméléon.....	66
Goules meurtrières.....	66
Grapcorne.....	67
Griffon.....	68
Grinchebourdon.....	68
Hippocampe.....	69
Hippocampe monture.....	69
Hippogriffe.....	70
Horglup.....	70
Hodag.....	71
Jackalope.....	72
Jobarbille.....	73
Kappa.....	73
Kelpi.....	74
Leucrotta.....	75

Licheur.....	76
Licorne.....	76
Limace de feu.....	77
Loup-garou.....	78
Louveteau de Loup-garou.....	78
Lutin de Cornouaille.....	79
Malagrif tacheté.....	79
Manticore.....	80
Matagot.....	81
Moke.....	82
Morenplis.....	82
Murlap.....	83
Musard.....	84
Niffleur.....	84
Nouveux.....	85
Nundu.....	85
Occamy.....	86
Occamy de petite taille.....	86
Occamy taille moyenne.....	87
Occamy de grande taille.....	87
Oiseau tonnerre.....	87
Phénix.....	88
Porlock.....	89
Povrebine.....	90
Qilin.....	90
Quintaped.....	91
Raimora.....	92
Re'em.....	93
Rougarou.....	93
Runespoor.....	94
Salamandre.....	94
Salamandre géante d'Amazonie.....	95
Sasabonsam.....	95
Scrutt à pétard.....	96
Selma.....	97
Serpencendre.....	98
Serpent cornu.....	98
Serpent de mer.....	99
Sharak.....	100
Snallygaster.....	100
Sphinx.....	101
Strangulot.....	102
Tébo.....	103
Troll.....	103
Troll des montagnes.....	103
Troll des forêts.....	104
Troll des rivières.....	105
Vampirmite.....	106
Veudelune.....	107
Ver luisant.....	107
Verlieu.....	108
Veracrasse.....	108
Vivet doré.....	109
Vouivre.....	109
Womatou.....	110
Yéti.....	111
Zouwu.....	112
Animaux fantastiques classifiés par dangerosité.....	114
Sources des informations.....	114
Sources des images.....	114
Table des modifications des versions.....	116



CREDITS

Auteur

Michaël Gerber

Correctrice Orthographique

Caroline Brunisholz

Illustration & Mise en page

Katharina Gerber
Michaël Gerber
Caroline Brunisholz

Béta Testeurs

Caroline Brunisholz
Katharina Gerber
Matthieu Herrmann
Sabrina De Los Rios

AVANT-PROPOS

Le présent supplément est développé à partir d'éléments provenant de diverses sources. Les règles de base proviennent du système de jeu Basis Chaosium basé sur le d100. Ces règles sont en open source, ce qui signifie qu'elles sont exploitables gratuitement. La base du jeu de rôle Harry Potter JdR a été conçue pour fonctionner de pair avec ces règles. Les compétences, capacités et autres éléments décrits plus loin se réfèrent aux descriptions de cette base. En cas de modification, d'ajout ou de quelconque rectification, un renvoi à une description dans ce supplément sera fait. Pour plus de clarté, les diverses règles décrites dans la « Base Harry Potter JdR » ne seront pas reprises dans ce supplément, sauf exception. Je vous renvoie donc à celle-ci pour toutes questions relatives aux règles de base.

Ce supplément s'axe sur les animaux fantastiques décrits dans l'univers de J.K Rowling, dans les romans mais aussi dans les films, et ne traite pas des êtres humanoïdes dotés de facultés magiques, comme les Vampires, les Détraqueurs et autres spectres. Ceux-ci seront présentés dans un supplément séparé.

Le but du présent supplément n'est pas de proposer une armée de créatures assoiffées de sang qui se confronteront aux jeunes sorciers incarnés par vos joueurs. Souvenez-vous que le combat ne paie jamais dans Harry Potter JdR et que l'expérience se gagne non pas en se battant, mais en faisant fonctionner ses petites cellules grises. Les créatures présentées dans ce supplément sont là pour enrichir votre expérience de jeu et celle de vos joueurs en quantifiant les caractéristiques et capacités de ces créatures et en leur donnant une réalité plus tangible. Pour toutes ces raisons, ce supplément sera particulièrement utile lors des descriptions des cours de Défense contre les Forces du Mal et les Soins des Créatures Magiques.

Les animaux fantastiques présentés dans ce supplément sont issus des divers romans et films qui composent l'univers d'Harry Potter, des deux Wonderbook, ainsi que de divers interviews de J.K.Rowling elle-même. Les sources des photos sont directement listées à la fin de ce supplément.

Tous ces travaux et le présent supplément sont libres d'être employés lors de parties de jeu de rôle classiques entre amis ou pour découvrir l'univers, mais ne doivent en aucun cas être vendus ou loués.

En espérant que vous prendrez autant de plaisir à parcourir ces pages que j'en ai eu à les écrire. Il ne me reste qu'à vous souhaiter : Bon jeu !

Gerber Michaël, alias Keul

PRESENTATION DES ANIMAUX FANTASTIQUES

Les quelques pages qui suivent servent d'explications générales aux termes et catégories employés pour décrire les divers animaux fantastiques de ce bestiaire. Les éléments présentés vous permettront de mieux appréhender certaines compétences et capacités, tout en vous donnant des pistes s'il vous prend l'envie de créer vos propres animaux fantastiques.

NOM

Le nom fait office d'appellation officielle de l'animal fantastique. C'est sous cette appellation que tous les rapports et recherches du Ministère de la Magie, ainsi que tous les manuels scolaires, mentionnent la créature. Quand un animal fantastique possède plusieurs noms « officiels », ceux-ci sont mentionnés dans la description de la créature.

DIFFERENCIATION ENTRE RACE, ESPECE DE CREATURE ET CREATURE UNIQUE

Les descriptions de créatures magiques suivantes peuvent faire référence à des races de monstres, comme les Botrucs par exemple, ou à des créatures uniques, comme Ombrea ou Nixe.

De manière générale, toutes les noms des créatures décrites de ce bestiaire, autre que les familiers sauvages, sont à considérées comme des noms de races. Ainsi, l'appellation de la créature « Dragon » fait référence à la race des dragons. Les sous-catégories de créations font ensuite référence aux espèces. Dans notre exemple, la race des dragons possède plusieurs espèces. Le « Noir des Hébrides » par exemple, est donc une espèce qui appartient à la race des dragons.

DESCRIPTION DE L'ANIMAL FANTASTIQUE



La description de l'animal fantastique comprend diverses informations générales sur celui-ci. On y retrouve une description physique, voire comportementale de celui-ci, des informations sur le régime alimentaire, sur sa position géographique, et même quelques rumeurs à son sujet. Ces descriptions sont là pour vous donner une idée de la manière de décrire celui-ci lors de vos parties ou lors des cours de soins aux créatures magiques.

DESCRIPTION DES CARACTERISTIQUES

- FORce** : Elle représente la puissance physique de l'animal et est employée quand celui-ci tente de pousser, tirer, porter un objet. La force permet également de connaître les dégâts physiques supplémentaires occasionnés par l'animal. La force est enfin la caractéristique employée pour les jets de lutte contre un adversaire.
- CONstitution** : La constitution représente la capacité du système immunitaire de l'animal à lutter contre une agression extérieure (maladie, poison, etc.). Elle permet de résister à l'évanouissement quand on tente d'assommer l'animal et permet également de déterminer - en effectuant la moyenne avec la TAILLE - la valeur dérivée "Points de vie".
- TAILle** : Le système Chaosium pose souvent quelques problèmes quand il s'agit d'interpréter la valeur de la caractéristique TAILLE d'une créature. Contrairement à ce que son nom indique, cette caractéristique ne donne pas uniquement la taille de la créature, mais à la fois la taille et le poids de celle-ci. Plus que la taille, on pourrait donc parler d'une caractéristique « corpulence ». Pour une même valeur de TAILLE, la corpulence animale peut donc grandement varier. Une valeur de TAILLE de 8 peut donc représenter un animal d'environ 150cm pour un poids de 43kg tout comme elle peut représenter un animal mesurant 160cm pour un poids de 35kg, ou même un animal mesurant 140cm pour un poids de 50kg. Une grande valeur de TAILLE ne veut donc pas forcément dire que l'animal ou la créature est très grand. Celui-ci peut tout à fait être trapu et de petite taille. Une dernière chose concernant la caractéristique TAILLE : on calcule la taille des animaux non pas en les mesurant au garrot mais en prenant leur longueur. La table ci-dessous donne quelques exemples de créatures et leur valeur de TAILLE afin que vous puissiez vous faire une idée des proportions. Cette table regroupe des animaux fantastiques et plus classiques.

TAILLE	Exemple(s) de créature(s) ou de race(s)	Taille (cm)	Poids (Kg)	Valeur en dé(s)
1	Bandimon ; Billiwig ; Botruc ; Boursoufflet ; Cisburine ; Fée ; Grinchebourdon ; Limace de feu ; Musard ; Vampimite ; Verlieu ; Veracrasse ; Ver luisant	1-75	≥1-10	1
2	Araignée agrandie magiquement ; Araignée venimeuse ; Farfadet ; Horglup ; Malagrif tacheté ; Rat	50-100	5-20	1d4-1
3	Acromentule jeune ; Boullu ; Boursouf ; Erkling ; Focifère ; Lézard ; Moke ; Moremplis ; Petit Serpent ; Prolock ; Povrebine ;	100-120	15-25	1d6
4	Salamandre ; Serpencendre ; Vivet doré	105-125	20-30	1d6+1
5	Chat ; Chauve-Souris Géante ; Clabbert ; Diablotin ; Doxy ; Furet ; Sharak ; Strangulot	105-130	20-35	2d4
7	Chaporouge ; Chien ; Crabe de feu ; Croup ; Fangieux ; Gnome ; Jobarbille ; Licheur ; Lutin de Cornouaille ; Murlap ; Niffleur ; Nouveux	110-130	30-40	2d6
8	Acromentule adulte ; Crapaud ; Dirico ; Fléreur ; Jackalope ; Kappa ; Loup ; Nain	110-150	30-80	2d6+1 / 1d6+4
9	Bousier Géant ; Chartier ; Chouette ; Hibou	115-155	35-85	2d6+2
11	Hodag ; Panthère	120-160	40-90	3d6 / 2d6+4
13	Demiguise ; Loup-garou ; Phénix ; Quintaped	151-188	45-100	2d6+6
14	Merrow ; Selkies ; Serpent Géant ; Sirènes ; Triton ; Tébo	160-190	50-110	4d6 / 3d6+3
15	Augurey ; Dissimuleur ; Rougarou ; Veaudelune	160-200	60-120	4d6+1
16	Bicorne ; Centaure ; Goule ; Griffon ; Hippocampe ; Qilin	160-210	60-130	3d6+6
17	Condor ; Humain adulte ; Lion ; Tigre ; Vautour ; Vouivre ; Qilin	165-220	65-140	3d6+6
18	Requin ; Snallygaster	170-230	70-150	5d6
21	Acromentule âgée ; Calamar géant ; Demi-Géant ; Dukuwaqa ; Hippogrieffe ; Manticore ; Scroult à pétard ; Serpent Cornu	170-240	80-170	5d6+3 / 6d6
22	Chimère ; Crocodile du Nil ; Ours ; Troll des rivières ; Yéti	1200-2800	80-600	3d6+10/4d6+12
24	Basilic ; Chien à trois têtes ; Démonzémerville ; Kelpie ; Oiseau-tonnerre ; Runespoor ; Troll des forêts ; Womatou	1400-2900	100-800	4d6+10
27	Ethonan ; Gronian ; Licorne ; Re'em ; Selma ; Sphinx ; Sombrial ; Troll des montagnes	1600-3200	140-1000	5d6+10
30	Dent-de-vipère du Pérou ; Éruptif ; Grapcorne ; Nundu	1800-3400	200-1000	4d6+16
34	Abraxan ; Cheval	2000-3500	380-1'400	6d6+12
41	Boutfeu chinois ; Cornelongue roumain ; Noir des Hébrides ; Norvégien à crête ; Oplalceil des antipodes ; Pansedefere ukrainien ; Suédois à museau court ; Vert gallois ; Serpent de mer	5000-8000	750-2000	6d6+20
46	Allosaure ; Magyard à pointe ; Rémora	10000	3000	4d6+32

- ✦ **PERception** : La perception représente les 5 sens de l'animal et est utilisée par lui pour percevoir ce qui l'entoure. Également utile pour certaines capacités magiques, elle permet de détecter les éléments cachés ou camouflés (La règle annexe sur la perception et les cinq sens est décrite dans la base de Harry Potter JdR.)
- ✦ **DEXtérIté** : La dextérité représente la capacité de l'animal à se mouvoir de manière fluide. Différente de l'esquive, qui est une compétence à part, elle reprend les réflexes de l'animal et est utile dans le cas de tentative de dernière minute pour se rattraper à une corniche, pour ne pas tomber d'une corde, etc.
- ✦ **INTelligence** : L'intelligence représente la capacité cognitive de l'animal et sa faculté à résoudre des problèmes et des situations complexes. L'intelligence donne également le comportement général de l'animal. Plus une intelligence est élevée et plus l'animal adoptera des stratégies complexes lors de combats ou de fuites. A l'inverse, plus son intelligence est basse et plus il se comportera de manière instinctive.
- ✦ **APParence** : L'apparence représente non seulement la beauté de la créature mais également sa prestance. Elle permet à celui-ci de charmer ou d'intimider une personne et peut également être employée pour fasciner une cible.
- ✦ **POUvoir** : Le pouvoir représente le potentiel magique de la créature. Elle lui permet – entre autres – de lancer des sorts ou des capacités magiques. Le pouvoir permet également de déterminer la valeur dérivée : Chance

VALEURS DERIVEES DES CARACTERISTIQUES



- ✦ **Les points de vie** : Se calculant comme la moyenne des caractéristiques CONstitution et TAILle (arrondie au supérieur), les points de vie représentent l'état de santé de l'animal. Un animal passant à 0 points de vie meurt. *Remarque* : Si vous n'utilisez pas les valeurs moyennes des caractéristiques mentionnées dans les tableaux des animaux fantastiques, pensez à calculer les points de vie une fois vos jets de caractéristiques effectués lors de la création de votre animal.
- ✦ **Bonus de dégâts** : Plus les valeurs de FORce et de TAILle de l'animal sont élevées et plus les dégâts physiques occasionnés sont élevés. Le bonus aux dégâts occasionnés par une créature dépendra de l'addition de deux caractéristiques de celle-ci. On se reportera ensuite au tableau ci-dessous :

FORce+TAILle	Bonus au dégâts
02-24	Aucun
25-32	+1d3
33-40	+1d6
41-60	+2d6

✦ *Jet de chance* : Cette compétence – qui se calcule comme la caractéristique POUvoirx5 – sert à se sortir de situations précaires, de tomber par hasard sur une proie ou de prendre le bon chemin à un embranchement quand une proie est en train de fuir.

CARACTERISTIQUES ET VALEURS MOYENNES

Les animaux fantastiques ne sont pas uniques (du moins pour la majeure partie d'entre eux). Pour cette raison, les valeurs des caractéristiques ne sont pas fixes et sont mentionnées sous la forme d'un certain nombre de dés. À côté de celle-ci, une valeur moyenne est indiquée, parfois représentée par deux chiffres. Cette valeur moyenne est là à titre indicatif et donne, comme son nom l'indique, une valeur de caractéristique pour un animal classique. Prenons un exemple :

Voici quelques-unes des caractéristiques possédées par l'Augurey

✦	FOR	2d6+2	9
✦	CON	1d6+2	5-6
✦	TAI	3d6+3	15

....

La valeur de FORce est de 2d6+2, ce qui signifie qu'en fonction des résultats obtenus en lançant les 2d6, l'Augurey pourrait posséder une valeur de FORce comprise entre 1+1+2 au minimum et 6+6+2 au maximum. La valeur de FORce de l'Augurey est donc comprise entre 4 et 14. Le chiffre moyen correspond à la moyenne de ces deux valeurs, soit (14+4)/2 donc 9. Dans ce cas, il n'y a qu'une seule et unique valeur. Prenons maintenant la valeur de CONstitution. Dans ce cas, les valeurs de la caractéristique peuvent aller de 1+2 à 6+2 soit 3 à 8. En effectuant la moyenne de ces deux valeurs, On obtient 5,5 soit une valeur entre 5 et 6.

Mais alors, à quoi servent les valeurs moyennes ? Il s'agit, ni plus ni moins, que d'une facilité de création de le Maître du Jeu qui ne désire pas effectuer de jets de dés pour créer son animal fantastique. Au lieu de lancer les dés, il décide de prendre les valeurs moyennes mentionnées afin de pouvoir utiliser sa créature immédiatement. Il ne s'agit donc que d'une possibilité – une sorte de règle optionnelle - qui permet également de voir si l'animal fantastique créé est au-dessus ou au-dessous de ses congénères.

MOUVEMENT

Le mouvement indique le nombre de mètres dont une créature peut se déplacer durant un round d'action en courant. Cette valeur n'a que peu d'importance, sauf si l'animal entre dans une action de poursuite, auquel cas elle permettra de déterminer si l'animal attrape sa proie ou parvient à fuir.

COMBAT

Cette catégorie liste les compétences de combat de l'animal, mais également les parties de son corps avec lesquelles il attaque. Certains animaux fantastiques ne possèdent pas de compétences d'attaque. Dans ce cas. Ceci est indiqué par un « - » à la suite de Combat.

✦ *Remarque* : Si vous n'utilisez pas la moyenne des caractéristiques, référez-vous au tableau de dégâts supplémentaires du chapitre « Valeurs dérivées des caractéristiques » de ce bestiaire. Les dégâts indiqués entre parenthèse indiquent quel est le dé de dégâts de base de la créature. (3d6) signifie donc que le dé de dégâts de base est le d6, (2d3) que celui-ci est le d3, etc. Ajoutez ensuite les dégâts supplémentaires en fonction de la FORce+TAILle.

ARMURES NATURELLES ET REDUCTIONS DE DEGATS

Les armures mentionnées sous les descriptions de certaines créatures indiquent si celles-ci sont protégées des dégâts qui leurs sont infligés. Une armure fonctionne très simplement : quand le personnage occasionne des dégâts, il lance le dé de dégâts et il soustrait la valeur de l'armure de l'animal. La valeur finale indique le nombre de points de vie perdus. Prenons un exemple :

*L'Acromentule possède une armure naturelle faite de chitine qui réduit les dégâts de 1. Ceci est mentionné de la manière suivante sous la description : **ARMURE (Chitine) : -1 dégât**. Si les personnages font – par exemple – tomber une branche d'arbre sur elle grâce à un sortilège de découpe, lui occasionnant 1d6+1 dégâts, ils lancent les dés pour voir quel résultat ils obtiennent. Mettons qu'ils obtiennent le résultat 4, soit un total de 5 dégâts. L'armure de l'Acromentule réduit alors 1 dégât, ce qui donnera 5-1 = 4 dégâts subis. On soustrait alors ces dégâts aux points de vie de l'Acromentule.*

- ✦ *Remarque : Si le résultat obtenu une fois qu'on a soustrait l'armure de la créature aux dégâts occasionnés est de 0 ou moins, cela signifie que l'armure de la créature a entièrement bloqué l'attaque. La créature ne subit alors aucune blessure. Bien entendu, le fait d'obtenir un résultat négatif ne signifie pas que la créature récupère des points de vie, mais qu'elle ne subit également pas de dégâts.*

UTILISATION

L'utilisation (ou les utilisations) de l'animal fantastique indique si celui-ci peut être utile d'une quelconque manière pour les sorciers. Qu'il s'agisse de parties de son corps qui sont utilisées comme ingrédients de potions ou de cœurs de baguettes, de liens tissés avec l'animal pour en faire un familier ou un gardien, ou de toute autre utilisation, cette partie de la description de l'animal vous indiquera son utilité. Si celui-ci ne peut être utile à un sorcier, un « - » remplacera la description.

COMPETENCES

Les compétences de base de l'animal fantastique sont les mêmes pour toutes les créatures. Les descriptions suivantes permettront de mieux comprendre leur fonctionnement et les cas dans lesquels elles sont utilisées :

- ✦ **ACROBATIE** : Cette compétence regroupe toutes les aptitudes d'agilité de l'animal. Elle est utilisée quand il s'agit de rouler pour amortir un choc, se déplacer agilement sur un mur très fin, etc.
- ✦ **ART (XXX)** : Comme pour Artisanat, Art regroupe plusieurs compétences. Art est axé sur le chant, la danse. Cette compétence permet également d'utiliser certaines capacités de fascination.
- ✦ **ARTISANAT (XXX)** : Plus qu'une compétence unique, il s'agit en réalité d'une famille de compétences. Artisanat regroupe toutes les compétences qui permettent de fabriquer des objets, des armes, des pièges, mais aussi des poteries, des peintures etc.
- ✦ **ATHLETISME** : Cette compétence regroupe toutes les activités physiques comme la course, la nage, le saut, l'escalade. Dans certains cas, certaines activités spécifiques peuvent être sorties de cette compétence car l'animal fantastique possèdera un meilleur pourcentage pour certaines actions. C'est par exemple le cas des compétences Escalade, Natation ou Voler qui sont spécifiques à certaines créatures.

- ✦ **CAMOUFLAGE** : Cette compétence permet de cacher quelque chose à la vue des autres. Plus le résultat de la compétence est élevé et plus il est difficile de trouver l'objet camouflé. Différents moyens existent pour trouver un objet camouflé mais le plus simple est encore d'effectuer un jet de PERception (vue).
- ✦ **COMBAT** : La compétence combat est l'équivalent de Bagarre pour les humains. Cette compétence liste les diverses aptitudes de l'animal visant à attaquer une proie ou à se défendre contre un adversaire. En règle générale, l'animal possède diverses attaques (Bec, Morsure, Griffes, Queue, etc.) possédant chacune un pourcentage et des dégâts propres. Les dégâts sont mentionnés entre parenthèses, à côté de chaque type d'attaque. Exemple : Morsure : 50% (2d6)
- ✦ **COMMANDEMENT** : Commandement permet de donner des ordres à un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance, etc.
- ✦ **DISCRETION** : La compétence discrétion est à employer quand l'animal a besoin de se déplacer silencieusement et sans être vu (par exemple, pour s'approcher d'une proie). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, l'animal fait du bruit ou projette une ombre voyante contre un mur, etc.
- ✦ **DRESSAGE/SOIN** : Le dressage/soin permet de calmer un animal sauvage, de l'appivoiser ou de le soigner en cas de blessure. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures ou de petits animaux domestiques pour leur faire exécuter de petits tours, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).
- ✦ **EMPATHIE** : L'empathie est une compétence qui permet de déterminer l'humeur d'un personnage ou d'un animal, de savoir si celui-ci est en colère ou simplement fatigué. Utilisant la discussion, les expressions du visage et le comportement de l'interlocuteur, elle permet bien souvent de ne pas titiller une personne sur le point d'exploser de colère ou un animal sur le point d'attaquer.
- ✦ **ESQUIVE** : L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Son utilisation est détaillée dans la section « combat » de la Base Harry Potter JdR.
- ✦ **FOUILLE** : Cette compétence est utilisée pour fouiller un endroit afin de trouver un objet, un indice, un élément remarquable, etc., Un jet réussi pour fouille permet de trouver – s'il existe – un élément peu évident à voir de prime abord.
- ✦ **ORIENTATION** : L'orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné et d'acquis. L'emploi de jets de PERception peut aider à diminuer la difficulté d'un jet d'orientation en retrouvant des éléments familiers par exemple.
- ✦ **PERSUASION/BARATIN** : Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments ou de lui mentir sans qu'il ne le remarque. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes.
- ✦ **PISTAGE** : Cette compétence permet de suivre une piste préalablement découverte à l'aide d'un jet dans la compétence « Fouille » ou dans la compétence PERception. La difficulté du pistage dépend de plusieurs facteurs (Temps écoulé depuis le dernier passage, météo, type de terrain, etc.).
- ✦ **PSYCHOLOGIE** : Psychologie est une compétence utilisée pour savoir si un personnage est en train de mentir, s'il tente de dissimuler quelque chose, ou même changer son humeur. Elle permet également de savoir si les arguments qu'on est en train d'exposer ont un impact sur la personne.
- ✦ **SURVIE** : Faites faire des jets de survie lorsqu'un animal se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc.
- ✦ **VIGILANCE** : Permet de ne pas se faire surprendre, de rester sur ses gardes, à l'affût du moindre bruit suspect, de la moindre ombre qui bouge, de la moindre odeur anormale pour éviter que quelqu'un ou quelque chose vous tombe dessus par surprise. Permet également de contrer un jet dans la compétence « Discrétion ».

POUVOIRS ET CAPACITES

Les pouvoirs et capacités de l'animal fantastique représentent ses armes magiques, physiques et intellectuelles pour lutter dans le monde où il évolue. Ils consistent en des pouvoirs magiques innés ou dans des capacités physiques qui lui permettent d'accomplir des prouesses propres à son espèce. Les descriptions détaillées et conditions d'utilisation se trouvent à côté du nom de la capacité ou du pouvoir. Certaines capacités ou certains pouvoirs nécessitent cependant une petite explication supplémentaire et seront détaillés ci-dessous :

Capacité de résistance à la magie

En parcourant les pages de ce bestiaire, vous tomberez inmanquablement sur des créatures qui possèdent des capacités diminuant la magie, rendant inopérant certains sortilèges ou diminuant les effets de ceux-ci. Pas facile cependant de comprendre le fonctionnement de telles capacités. Ce chapitre traitera de la manière dont les animaux fantastiques se préservent de la magie et comme gérer cette règle quand on est Maître du Jeu.



Avant de se lancer dans la description du fonctionnement de telles capacités, il est important de se rendre compte d'une chose : les créatures qui possèdent de telles résistances sont – et de loin – les créatures les plus puissantes qui peuplent le monde d'Harry Potter. Dragons, Eruptifs et autres Grapcornes possèdent donc une certaine résistance à la magie des sorciers et, si vous joueurs se retrouvent confrontés à de telles créatures, il est fort à parier que cette résistance à la magie soit le cadet de leurs soucis et que cette histoire se finisse dans les larmes.

Mais trêve d'avertissements et de mises en garde, passons au vif du sujet : comment fonctionne une résistance à la magie ? Quand on jette un œil au descriptif des dragons par exemple, il est dit : « **Résistance (magie)** : la majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé a 50% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié voire plus, comme pour le sortilège de stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leur durée passer à variable (minutes) »

Cette résistance fonctionne donc en deux étapes : la première sur le court terme et la seconde sur le long terme.

➤ **Effets à court terme :** *Qu'il s'agisse d'écailles ou d'une épaisseur de peau supérieure à la moyenne imprégnées de magie, les animaux fantastiques possédant ces capacités dissipent ou dévient une partie des sorts qu'on leur lance. On procédera simplement comme suit :*

- 1) *Le joueur lance le sortilège ; s'il rate, rien ne se passe, s'il réussit, on passe à l'étape suivante.*
- 2) *On lance 1d100 et, si le résultat est supérieur à la valeur seuil de résistance (51 pour le cas du dragon, 21 dans le cas du Grapcorne), le sort est rendu inopérant ou est dissipé. Dans le cas contraire, passer à l'étape 3.*
- 3) *Le sort est effectif mais affecté par les effets sur le long terme.*

➤ **Effets sur le long terme :** *L'effet sur le long terme ne survient que si le sort a abouti. Ils consistent en une diminution des effets et des durées. Prenons d'abord la diminution d'effets : en fonction de la puissance de la capacité, les effets sont diminués de moitié, voire plus. Un sort occasionnant un malus de 50% dans une compétence n'infligera que 25% de malus dans le cas de notre dragon par exemple. De plus, le temps d'effet du sort diminue également de moitié. Si un sort devait durer 1d4+1 heures et que le joueur tire un 3, au lieu de durer 4 heures, ce dernier ne durera que 2 heures. Les sortilèges permanents se voient également passer à une durée variable (minutes/rounds) qui dépendra de la valeur de pouvoir de celui qui lance le sort.*

Exemple : *Reprenons notre fameux dragon. Rufus Scrimgeour, qui est à la tête du Bureau des Aurors, se retrouve obligé de combattre un dragon de l'espèce Noir des Hébrides qui a installé son nid un peu trop près d'un village moldu. Bien décidé, avec son équipe d'Aurors, à neutraliser la créature et à déplacer son nid avant que trop de Moldus ne constatent sa présence, il intervient en lui lançant un sortilège d'Enchantement « Immobilisation totale » afin que ses collègues puissent intervenir rapidement sur le nid. Possédant une valeur de 120% en enchantement augmenté encore de 10% par sa baguette, il effectue un jet de dé sur 130-40% (malus du sort) = 90%. Lançant les dés, il obtient 48. Le jet est donc réussi et Rufus parvient à lancer son sort d'immobilisation totale. Lançant 1d100, le Maître du Jeu obtient un 94. Le pauvre Rufus voit donc son sort ricocher sans le moindre effet (autre que profondément l'énerver) sur le dragon. Retenant une nouvelle fois le sort, il réussit une nouvelle fois alors que le dragon est presque sur lui. Cette fois-ci, le Maître du Jeu indique que le sort est effectif. Le dragon est donc immobilisé pour une durée variable (rounds) soit Niveau du sort x valeur de pouvoir du sorcier donc $4 \times 18 = 72$ rounds, un peu moins de 10 minutes, ce qui laisse largement le temps à son équipe d'intervenir. Confiant, Rufus perdra vite son sourire en constatant que le dragon continue à remuer mais de manière bien plus lente. Il a désormais une certitude, le temps à leur disposition risque bien d'être beaucoup plus court qu'il ne l'avait pensé.*

Guérison

De nombreuses créatures possèdent des capacités de régénération et de guérison supérieures à la moyenne, voire largement supérieures à celle des sorciers. En règle générale, la guérison fonctionne de la manière suivante : « *En temps normal et à condition qu'il ne se surmène pas, un personnage récupère 1d3 point de vie par semaine. En cas de repos complet, cette récupération passe à 1d6.* »

Certaines créatures récupèrent cependant plus rapidement, comme le Grapcorne : « *Les pouvoirs de guérison des Grapcornes sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Grapcorne se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos double par rapport à une créature classique.* » Dans ce cas, le Grapcorne récupère automatiquement 1 point de vie par jour. Si la créature se repose durant toute une journée, alors

elle récupère 2 points de vie durant celle-ci. Cette capacité fonctionne jusqu'à ce que les points de vie de celui-ci soient à nouveau à leur valeur maximale.

Compétences de réussite automatique

En consultant les compétences et capacités de certains animaux fantastiques de ce bestiaire, vous tomberez certainement sur des compétences qui mentionnent que certaines compétences sont automatiquement réussies quand les degrés de difficulté sont considérés comme normaux voire moyen. C'est par exemple le cas de la compétence « voler » de l'Hippogriffe. Voici ce que dit cette compétence :

- ✱ **Voler** : L'Hippogriffe est capable de voler dans les airs avec facilité. Grâce à sa force hors du commun, il peut également déplacer sans mal de lourdes charges et porter plusieurs cavaliers. De plus, les jets de vol de difficulté normale et moyenne qu'il doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de vol classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Basiquement, un jet de compétence peut être réussi ou raté. Toutes les actions ne nécessitent pas un jet de compétence et seules celles qui peuvent engendrer un échec nécessitent un jet de dé. Nager dans une eau calme ne nécessite pas de jet mais tenter d'échapper à une créature aquatique qui vous veut du mal oui. En fonction de l'action entreprise, la difficulté du jet est plus ou moins grande. On distinguera alors les jets de difficulté commune (malus de 5 à 15%), moyenne (malus de 20 à 30%) et difficile (malus de 35 à 50%). Les actions considérées comme impossible échouent automatiquement. En règle générale, c'est le Maître du Jeu qui détermine cette difficulté et qui – de manière subtile et par quelques descriptions bien choisies – en fait part à ses joueurs.



Revenons désormais à notre Hippogriffe. Quand celui-ci doit effectuer un jet dans sa compétence vol, il réussira automatiquement – et ce sans devoir jeter de dés – des actions considérées comme communes et moyennes. Voler par vent fort ou sous la pluie ne nécessitera pas de jet de dés. Cependant, des actions considérées comme difficiles en temps normal (voler dans une tempête de neige par exemple) baisseront d'une catégorie lors de la détermination de la difficulté. Il fera donc un jet avec un malus compris entre 20 et 30% au lieu des 35 à 50% appliqués normalement.

CLASSIFICATION DES ANIMAUX FANTASTIQUES PAR LE MINISTÈRE DE LA MAGIE

Le Ministère de la Magie classe les animaux fantastiques et autres créatures magiques en fonction de leur dangerosité, qui est représentée par un certain nombre de X. Plus le nombre de X est élevé et plus la créature est considérée comme étant dangereuse, et donc difficile à manipuler. Cette classification va de 1 à 5. Voici ce que nous pouvons lire dans tous les manuels scolaires pour jeunes sorciers :

« Le Département de contrôle et de régulation des créatures magiques attribue une classification à tous les animaux, êtres et esprits répertoriés jusqu'à ce jour. On peut ainsi connaître immédiatement à quel niveau se situe telle ou telle créature, de la plus dangereuse à la plus inoffensive. Il existe en tout 5 catégories dont voici les détails :

- ✱ *X* : Animal ennuyeux ¹
- ✱ *XX* : Inoffensif/peut être domestiqué
- ✱ *XXX* : Ne pose pas de problème à un sorcier compétent
- ✱ *XXXX* : Dangereux/nécessite une connaissance spécialisée. Maîtrise possible par un sorcier expérimenté
- ✱ *XXXXX* : Connu pour être un tueur de sorcier/Impossible à dresser ou à domestiquer

MAGIE SAUVAGE ET ANIMAUX FANTASTIQUES

Certains lieux, dans l'univers d'Harry Potter, sont emplis de magie et exempts de toute intervention humaine. Ces lieux sont considérés comme sauvages et la majeure partie des règles qui régissent le monde magique n'y ont pas cours. On pourra citer – entre autres exemples – la Forêt Interdite, qui se trouve à côté de Poudlard et qui fonctionne comme une barrière naturelle contre les intrusions magiques et non magiques dans le château.

Il suffit de lire les romans ou de regarder les films pour se rendre compte que cette forêt est un endroit qui n'a pas encore subi la transformation des techniques humaines. Elle représente donc une nature primitive, encore vierge et pure. On retrouve cette virginité et cette pureté dans certaines créatures qui la peuplent, comme les Licornes par exemple. Qui dit pureté de la magie ne signifie pas forcément que celle-ci est bienveillante. En réalité, la magie qui peuple ces lieux n'est ni totalement positive, ni totalement négative. Elle suit simplement sa propre logique, qui s'approche grandement des lois de la nature chez les Moldus. Plusieurs créatures qui peuplent ces lieux sont beaucoup plus violentes et possèdent une sorte de bestialité faisant défaut aux créatures vivant dans des lieux plus « civilisés ». Ces lieux de magie sauvage - comme nous avons pu le lire pour la Forêt Interdite – agissent d'ailleurs sur les animaux et les objets magiques d'une manière particulière, les ramenant à un état plus sauvage. Toute créature ou objet magique se retrouvant dans l'une de ces zones de magie sauvage durant une longue période aura donc tendance à retourner à l'état sauvage et à développer certaines caractéristiques et compétences visant à augmenter ses chances de survie.

Par la suite, il devient très difficile – voir même impossible – de faire retourner une créature ou un objet magique sauvage à son état « civilisé ».



¹ Les Animaux fantastiques de Newt Scamander édition Gallimard Jeunesse

ÉVOLUTION POSSIBLE ET AJUSTEMENTS DIVERS

Nous voici arrivés à la fin de la partie descriptive de nos animaux fantastiques. Avant de vous lancer dans la lecture des diverses créatures de ce Bestiaire, voici encore deux-trois petits conseils. Vous remarquerez que ces créatures possèdent des compétences, de caractéristiques et des capacités variables en fonction des individus. Concrètement, cela signifie que vos joueurs sont susceptibles de rencontrer des créatures de diverses puissances, même si elles appartiennent à la même espèce. Ainsi il est extrêmement rare que deux créatures soient en tous points identiques. Cela signifie qu'en tant que Maître du Jeu, vous pouvez arranger les caractéristiques et compétences pour rendre l'animal fantastique plus ou moins puissant, et ainsi adapter la menace qu'il représente pour vos joueurs. Vous pouvez également modifier ces éléments en cours de partie si vous voyez que vos joueurs ont trop de facilité ou si, au contraire, ils peinent à neutraliser la créature. Le système de « monstres » d'Harry Potter JdR n'a qu'un mot d'ordre : la flexibilité. Aussi n'hésitez pas à adapter vos créatures « à votre sauce ».



ARAIGNEES

Dans le monde de Harry Potter, il est important de différencier les araignées classiques des Acromentules qui vivent dans la Forêt Interdite. Les araignées classiques, de très petite taille, sont totalement inoffensives. Il existe cependant des araignées de plus grande taille ou des araignées classiques qui ont reçu un sortilège d'agrandissement et qui peuvent représenter une menace pour les joueurs.

ACROMENTULE



Les Acromentules sont des araignées géantes dotées de 8 yeux et douées de parole. Pouvant converser comme les humains, elles ne peuvent cependant s'empêcher d'attaquer tout humain passant à portée pour le dévorer. L'Acromentule tisse sur le sol des toiles en forme de dôme qui servent à emprisonner leurs proies. Dépassant de loin la taille d'un sorcier adulte, l'Acromentule adulte est couverte d'épais poils noirs et possède un écartement des pattes qui peut atteindre jusqu'à 4,5 mètres. Les tableaux ci-dessous donnent les différentes caractéristiques des Acromentules en fonction de leur stade de développement.

Acromentule jeune

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	7
CON	2d6	7
TAI	1d6	3-4
PER	2d6	7
DEX	2d6	7
INT	1d6	3-4
APP	2d6	7
POU	1d4	2-3

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 5-6
COMBAT : Morsure 40% (1d4)
ARMURE : Aucune
COMPETENCES :
Acrobatie : 50% ; *Athlétisme :* 50% ; *Esquive :* 35% ; *Discrétion :* 80% ; *Orientation :* 30% ; *Survie :* 45% ; *Vigilance :* 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bestialité : Une Acromentule ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route. Quand elle est en présence d'une proie potentielle, l'Acromentule doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas attaquer la proie.

Déplacement sur la toile : Quand elle se déplace sur sa toile, l'Acromentule ne doit pas lutter contre l'effet collant de celle-ci.

Intelligence : Les Acromentules sont considérées comme très intelligentes, mais ne peuvent se défaire de leur bestialité

Pattes d'araignée : L'Acromentule possède la capacité d'escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans devoir effectuer de jet de compétence.

Sens de la toile : L'Acromentule sait exactement où se trouve la proie prise dans sa toile.

Toiles : Pour capturer ses proies, l'Acromentule crée des toiles en forme de dôme qui piègent ses victimes. Toute personne se trouvant en contact avec l'une des toiles de l'Acromentule doit réussir un jet de FOR/FOR sur la table des oppositions.
Valeur de FOR de la toile = 10.

Venin : Le venin des Acromentules affecte une victime qui a subi une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge de l'Acromentule. **Incubation :** 6 rounds ; **Effet :** perte de 1d3 points de vie par minute jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre ; **VIR = 14**

UTILISATION : Le venin d'Acromentule peut être utilisé pour des poisons et des potions.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

Acromentule adulte

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+2	12-13
CON	3d6+2	12-13
TAI	2d6+1	8
PER	3d6+1	11-12
DEX	3d6	10-11
INT	2d6	7
APP	3d6	10-11
POU	1d6+1	4-5

MOUVEMENT : 8
POINTS DE VIE : 10-11
COMBAT : Morsure 40% (1d6)
ARMURE (Chitine) : -1 dégâts

COMPETENCES :
Acrobatie : 60% ; *Athlétisme :* 50% ; *Esquive :* 45% ; *Discrétion :* 80% ; *Orientation :* 40% ; *Survie :* 55% ; *Vigilance :* 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bestialité : Une Acromentule ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route.

Quand elle est en présence d'une proie potentielle, l'Acromentule doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas attaquer la proie.

Déplacement sur la toile : Quand elle se déplace sur sa toile, l'Acromentule ne doit pas lutter contre l'effet collant de celle-ci.

Intelligence : Les Acromentules sont considérées comme très intelligentes mais ne peuvent se défaire contre leur bestialité

Pattes d'araignée : L'Acromentule possède la capacité d'escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans devoir effectuer de jet de compétence.

Sens de la toile : L'Acromentule sait exactement où se trouve la proie prise dans sa toile.

Toiles : Pour capturer ses proies, l'Acromentule crée des toiles en forme de dôme qui piègent ses victimes. Toute personne se trouvant en contact avec l'une des toiles de l'Acromentule doit réussir un jet de FOR/FOR sur la table des oppositions.

Valeur de FOR de la toile =12.

Venin : Le venin des Acromentules affecte une victime qui a subi une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge de l'araignée. **Incubation :** 5 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 points de vie par minute jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre ; **VIR = 15**

UTILISATION : Le venin d'Acromentule peut être utilisé pour des poisons et des potions.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

Acromentule âgée

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+6	20
CON	3d6+6	16-17
TAI	4d6+6	20
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+2	10-11
INT	2d6+2	9
APP	3d6+3	13-14
POU	2d4+2	7

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 20
COMBAT : Morsure 40% (2d6)
ARMURE (Chitine) : -2 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 70% ; **Athlétisme :** 60% ;
Commandement : 50% ; **Esquive :** 55% ;
Discrétion : 80% ; **Orienteation :** 50% ; **Survie :** 65% ; **Vigilance :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bestialité : Une Acromentule ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route. Quand elle est en présence d'une proie

potentielle, l'Acromentule doit réussir un jet de POUx1

Déplacement sur la toile : Quand elle se déplace sur sa toile, l'Acromentule ne doit pas lutter contre l'effet collant de celle-ci.

Intelligence : Les Acromentules sont considérées comme très intelligentes mais ne peuvent lutter contre leur bestialité

Pattes d'araignée : L'Acromentule possède la capacité d'escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas sans devoir effectuer de jet de compétence.

Sens de la toile : L'Acromentule sait exactement où se trouve la proie prise dans sa toile.

Toiles : Pour capturer ses proies, l'Acromentule crée des toiles en forme de dôme qui piègent ses victimes. Toute personne se trouvant en contact avec l'une des toiles de l'Acromentule doit réussir un jet de FOR/FOR sur la table des oppositions.

Valeur de FOR de la toile =14.

Venin : Le venin des Acromentules affecte une victime qui a subi une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge de l'araignée. **Incubation :** 5 rounds ; **Effet :** perte de 1d4+1 points de vie par minute jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre ; **VIR = 17**

UTILISATION : Le venin d'Acromentule peut être utilisé pour des poisons et des potions.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

ARAIGNEE AGRANDIE MAGIQUEMENT



Les araignées agrandies magiquement peuvent être des familiers de sorciers, ou des araignées sauvages qui ont consommé des croquettes de gavage ou subi un sortilège d'agrandissement. En règle générale, ces créatures ne restent pas ainsi trop longtemps et reprennent leur taille d'origine une fois les effets du sortilège ou de la nourriture magique dissipés. Ce genre de créatures ne représente pas une grande menace pour les sorciers, qui peuvent facilement s'en débarrasser avec un sortilège Pesternomi.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3-4
TAI	2	2
PER	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11
APP	2d6	7
INT	1	1
POU	1	1

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE 3
COMBAT : Morsure 30% (1)
ARMURE Aucune

COMPETENCES

Acrobatie : 40%, **Athlétisme :** 35%; **Discrétion** 80%; **Esquive :** 25%, **Orientation :** 25%; **Survie** 40%; **Vigilance** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déplacement sur la toile : Quand elle se déplace sur sa toile, l'araignée ne doit pas lutter contre l'effet collant de celle-ci.

Pattes d'araignée : L'araignée possède la capacité d'escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans devoir effectuer de jet de compétence.

Sens de la toile : L'araignée sait exactement où se trouve la proie prise dans sa toile.

Toiles : Pour capturer ses proies, l'araignée crée des toiles en forme de filet qui piègent ses victimes. Toute personne se trouvant en contact avec l'une des toiles de l'araignée doit réussir un jet de FOR/FOR sur la table des oppositions.

Valeur de FOR de la toile =7.

CLASSIFICATION MDLM : XX

ARAIGNEE VENIMEUSE



Les araignées venimeuses peuvent représenter un réel danger pour les Moldus et les sorciers car elles peuvent tuer rapidement une personne mordue, et ce en quelques minutes seulement. Issues d'araignées classiques et inoffensives, leur taille fut agrandie magiquement et elles furent dotées de venin, peut-être pour protéger une maison ou un quelconque trésor. Par la suite, plusieurs spécimens s'enfuirent et redevinrent

sauvages, se reproduisant pour donner de petites colonies d'une vingtaine, voire d'une cinquantaine d'individus. On trouve des araignées venimeuses un peu partout en Europe et celles-ci sont activement recherchées par le Ministère de la Magie, qui se fait passer pour des Moldus dératiseurs venus s'en débarrasser. La couleur du dos et la forme du motif de l'araignée venimeuse change en fonction de sa colonie d'origine.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3-4
TAI	1d4	2-3
PER	2d6	7
DEX	2d6+1	8
INT	1	1
APP	1d6	3-4
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 3-4
COMBAT : Morsure 35% (1)
ARMURE Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 45%; **Athlétisme :** 40%; **Discrétion :** 60%; **Esquive :** 35%; **Orientation :** 20%; **Survie :** 40%; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déplacement sur la toile : Quand elle se déplace sur sa toile, l'araignée ne doit pas lutter contre l'effet collant de celle-ci.

Pattes d'araignée : L'araignée possède la capacité d'escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas sans devoir effectuer de jet de compétence.

Sens de la toile : Quand une proie se trouve sur la toile de l'araignée, celle-ci sait exactement où elle se trouve.

Toiles : Pour capturer ses proies, l'araignée venimeuse crée des toiles en forme de filet qui piègent ses victimes. Toute personne se trouvant en contact avec l'une des toiles de l'araignée doit réussir un jet de FOR/FOR sur la table des oppositions. **Valeur de FOR de la toile =9.**

Venin : Le venin des araignées venimeuses affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci.

Incubation : 1 heure; **Effet :** la cible perd 1d2 points de vie par round jusqu'à la mort; **Effet secondaire :** vive douleur; **VIR = 12**

UTILISATION : Le venin des araignées venimeuses peut être utilisé pour des poisons et des potions.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

AUGUREY



Également connu sous le nom de phénix irlandais, l'Augurey est un oiseau qui est généralement associé à la mort par les sorciers. Totalement inoffensif et de nature timide, l'Augurey passe la majeure partie de sa vie, caché dans le nid en forme de larme qu'il a construit dans les ronces ou dans un buisson épineux. Possédant un plumage vert foncé tirant sur le noir, le cri mélodieux de l'Augurey est caractéristique et semblable à une lamentation. On dit de ceux qui entendent ce cri qu'ils sont voués à mourir prochainement.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+2	9
CON	1d6+2	5-6
TAI	3d6+3	14-15
PER	2d6	7
DEX	3d6	10-11
INT	1d6	3-4
APP	3d6	10-11
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 10
POINTS DE VIE : 10-11
COMBAT : Bec/Serres 30% (1d4)
ARMURE : Aucune

COMPETENCES :
Acrobatie : 60%, **Athlétisme :** 45% ; **Discrétion :** 70% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 50% ; **Vigilance :** 40% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :
Sixième sens : l'Augurey est naturellement sensible à son environnement, ce qui se traduit par une plus grande facilité à percevoir ce qui l'entoure. Tous les jets de perception de l'Augurey se font avec un bonus de 20%.

UTILISATION : Les plumes de l'Augurey ne peuvent pas être utilisées pour écrire car elles repoussent l'encre.

CLASSIFICATION MDLM : XX

BANDIMON



Le Bandimon est une créature magique qui est considérée comme un nuisible. Se manifestant sous la forme d'une forte odeur de moisissure, le Bandimon infeste la maison dans laquelle il habite et la fait littéralement pourrir jusqu'à ce qu'elle s'effondre. En règle générale, un sortilège de récurage suffit à éliminer la menace, mais il peut arriver que l'infestation soit telle qu'il devient impossible de s'en débarrasser, sauf par une intervention du Département de la Magie. Grâce à ses multiples petites pattes, cette créature peut se déplacer très rapidement quand il s'agit de fuir un sorcier un peu trop pressé de se débarrasser d'elle.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1	1
CON	1d6	3-4
TAI	1	1
PER	1d6	3-4
DEX	2d6	7
INT	1	1
APP	1	1
POU	1	1

MOUVEMENT : 5 (10)
POINTS DE VIE : 2-3
COMBAT : -
ARMURE : Aucune

COMPETENCES :
Discrétion : 40% ; **Esquive :** 15% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 20% ; **Vigilance :** 20%

POUVOIRS ET CAPACITES :
Sécrétion : Le Bandimon sécrète une substance qui pourrit les fondations de la maison.
Rapidité : Peut se déplacer au double de la vitesse normale pour une créature de sa taille.
UTILISATION : La sécrétion diluée de Bandimon peut être utilisée comme ingrédient de potions. Elle entre également dans la composition de certains détergents magiques.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

BASILIC



Surnommé le Roi des Serpents dans le monde des sorciers, le Basilic est un reptile gigantesque qui possède une nature malveillante. Créature rarissime dans le monde magique, le Basilic est généralement élevé par des mages noirs qui s'en servent pour tuer leurs ennemis. Le Basilic naît d'un œuf de poule couvé par un crapaud. A l'âge adulte, il peut mesurer près de quinze mètres de long et ses yeux jaunes possèdent la capacité de tuer immédiatement toute personne qui croiserait son regard. Croiser le reflet d'un Basilic dans le miroir ne tue pas directement mais pétrifie la cible. La peau du Basilic est verte et luisante. Comme tous les serpents, il mue quand vient le temps pour lui de grandir. Le Basilic se nourrit de mammifères en tous genres, et d'oiseaux. Il est très craint par les araignées, qui fuiront quand elles sentiront sa présence. Tout bon sorcier reconnaîtra alors la nature du danger auquel il a affaire. Le Basilic n'a quasiment aucun ennemi naturel sinon le coq, dont le chant lui est fatal.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+12	22-23
CON	2d6+6	13
TAI	4d6+10	24
PER	3d6+6	16-17
DEX	2d6+6	13
INT	2d6+2	9
APP	3d6+8	18-19
POU	2d6+6	13

MOUVEMENT : 20
POINTS DE VIE : 18-19
COMBAT : Morsure 40% (3d6)
ARMURE (peau) : -3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 65% ; **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion** 70% ; **Esquive :** 40% ; **Fouille :** 30% ; **Orientation :** 65% ; **Psychologie :** 15% ; **Survie :** 65% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Constriction : Le Basilic peut s'enrouler autour de sa proie pour l'étouffer avant de l'avalier. Sur un jet d'attaque réussie le serpent s'enroule autour de sa cible, qui subira alors un malus de difficulté de 1 rang en plus de subir 1d6 dégâts chaque round.

Déplacement sinueux : Quand il se déplace, le Basilic le fait en sinuant très rapidement, ce qui le rend plus difficile à toucher. Cela se traduit par 10% de chance d'éviter un sortilège lancé lorsqu'il se déplace : jetez 1d100, si le résultat est de 001 à 010 alors le sortilège frappe à côté.

Écrasement : La grande taille du Basilic fait qu'il peut écraser ses victimes en se laissant tomber sur elles. Celles-ci subissent alors 2d6+1 dégâts.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Basilics sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Basilic se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos double par rapport à une créature classique.

Langage : Le Basilic peut parler le fourchelangue (la langue des serpents). Il obéira à un sorcier qui parle également cette langue.

Regard mortel : Les yeux du Basilic représentent certainement son arme la plus dangereuse, car ils ont la faculté de tuer instantanément quiconque les croise. Il existe toutefois une exception : Si la victime croise le regard du Basilic par la médiation d'un objet (ex: un reflet d'un miroir ou à travers un fantôme), elle ne meurt pas mais est automatiquement pétrifiée. **Sauvegarde :** Aucune.

Venin : Les mâchoires du Basilic sont dotées de longs crochets qui injectent un venin mortel dans le corps de ses proies. Très violent, ce venin ne possède qu'un remède connu, qui sont les larmes d'un phénix, ce qui est extrêmement rare. Le venin de Basilic est également une des rares substances qui peut détruire un Horcruxe.

FAIBLESSE : Le Basilic est très sensible au chant du coq. Quand un Basilic entend un coq chanter, il meurt instantanément. **Sauvegarde :** aucune.

UTILISATION : Le Venin de Basilic peut être utilisé pour la fabrication des plus puissants poisons existants. Il possède également la puissance nécessaire pour détruire un Horcruxe et fonctionne comme un acide surpuissant capable de faire fondre différents matériaux très résistants.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

BICORNE



Le Bicorne est une créature magique qui a un corps composé d'un mélange de différentes créatures. Celui-ci possède certaines caractéristiques d'une panthère et d'autres de vache. Il possède deux grandes cornes sur la tête qui lui servent d'armes défensives et offensives en même temps. Celles-ci tombent une fois par année et sont remplacées par la suite. Ces cornes sont très recherchées par les Sorciers car elles entrent dans la création de la fameuse potion de Polynectar. On lui prête également un visage humain. Selon la légende, le Bicorne a la réputation de dévorer les époux fidèles et bienveillants. Du fait de leur abondance, on dit de la créature qu'elle est bien dodue. Le Bicorne est une créature extrêmement agressive, possessive et territoriale, qui attaque toute personne ou créature tentant de s'en approcher. Ceci rend difficile la récolte des cornes de la créature. On trouve le Bicorne principalement en Europe, où elle est connue depuis le Moyen-Âge, également dans le monde des Moldus.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+7	17-18
CON	3d6+2	12-13
TAI	3d6+6	16-17
PER	2d6+6	13
DEX	2d6+5	12
INT	2d6	7
APP	2d6	7
POU	3d6+2	12-13

MOUVEMENT :	13
POINTS DE VIE :	14-15
COMBAT : Morsure 40%	2d6
Cornes : 50%	2d4
ARMURE (peau) :	-2 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 30% ; **Esquive :** 30% ; **Fouille :** 20% ; **Orientation :** 40% ; **Psychologie :** 10% ; **Survie :** 35% ; **Vigilance :** 50%(+20%)

POUVOIRS ET CAPACITES :

Grande endurance : Le Bicorne fait partie des créatures les plus durantes connues. Il est d'ailleurs capable de courir durant des heures, voire même des jours sans même être essoufflé ni ressentir la moindre fatigue physique.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Bicornes sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Bicorne se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Perception (fidélité) : Le Bicorne peut employer un jet de PERceptionx4 pour savoir si un homme fidèle à sa femme se trouve dans les parages. Ce pouvoir est particulièrement puissant et couvre environ 5 kilomètres de rayon autour de la créature. Le Bicorne se sert de cette capacité pour trouver ses proies.

Piétinement : Quand il charge une cible, le Bicorne peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d4 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le Bicorne en train de charger.

Régime alimentaire : Le Bicorne ne se nourrit que d'hommes mariés fidèles à leurs femmes. Pour ce faire, il possède un pouvoir capable de déterminer si sa proie potentielle est bien fidèle ou non. Le Bicorne se nourrit aussi bien de Sorciers que de Moldus.

Résistance (magie) : Les sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Bicornes. Tout sortilège lancé a 5% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 096 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, les sortilèges à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Vigilance territoriale : Le Bicorne est toujours sur le qui-vive quand il se trouve sur son territoire, ce qui se traduit par un bonus de 20% dans sa compétence Vigilance pour détecter d'éventuels intrus.

UTILISATION : Cornes de Bicornes : Les cornes de Bicorne entrent dans la composition du Polynectar. Les Bicornes perdent leurs cornes une fois par an.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

BILLYWIG



Insecte originaire d'Australie, le Billywig est une créature de très petite taille qui se déplace si rapidement qu'il en devient invisible aux yeux des Moldus et des sorciers inattentifs. De couleur bleu saphir, il ne dépasse généralement pas le centimètre. Le Billywig se nourrit en piquant ses victimes. Affectées de tournis, elles finissent par léviter pendant parfois plusieurs jours sans pouvoir redescendre. Dans le cas d'allergies graves, l'état de lévitation peut devenir permanent.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1	1
TAI	1	1
PER	2d6	7
DEX	4d6	14
INT	1	1
APP	2d6	7
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 15
POINTS DE VIE : 1
COMBAT : Piqure 30% (1)
ARMURE : Aucune
COMPETENCES :

Acrobatie 60% ; **Athlétisme** : 25% ; **Discrétion** 80% ; **Esquive** 60%, **Orientation** 25% ; **Survie** 20% ; **Vigilance** 20%

POUVOIRS ET CAPACITES :

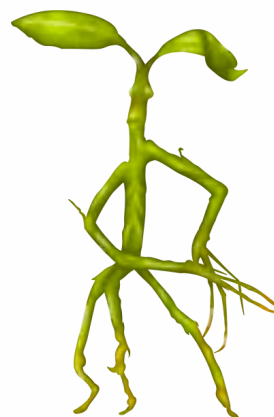
Déplacement rapide : le Billywig se déplace si rapidement qu'il est presque invisible. Pour le repérer, un jet de PERx1 doit être réussi. La valeur de mouvement du Billywig est aussi largement supérieure à celui d'un sorcier

Venin de lévitation : Toute personne piquée par un Billywig doit réussir un jet CONStitution contre le poison pour ne pas léviter durant 1d4+1 jours. **VIRulence** : 11

UTILISATION : Les dards de Billywig sont employés dans certaines potions

CLASSIFICATION MDLM : XXX

BOTRUC



Le Botruc est une petite créature magique qui vit dans les arbres. On le trouve principalement dans les forêts d'Europe. De couleur verte, brune, voire plus rarement blanche, il ne dépasse généralement pas les 20 cm. La vie du Botruc est étroitement liée à son arbre et – même s'il est d'un naturel calme et pacifique – il n'hésitera pas à défendre celui-ci contre ceux le menacent. Ceci peut poser un problème quand il s'agit de couper des branches d'arbres magiques pour en faire des baguettes. Heureusement, une offrande de cloportes occupe généralement le Botruc suffisamment longtemps pour procéder à la récolte de branches.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1	1
CON	1d4	2-3
TAI	1	1
PER	1d6	3-4
DEX	2d6	7
INT	1d6	3-4
APP	1	1
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 2
POINTS DE VIE : 2-3
COMBAT : Morsure/Griffe 25% (1)
ARMURE : Aucune
COMPETENCES :

Acrobatie 50% ; **Athlétisme** 30% ; **Discrétion** 60% ; **Esquive** 50%, **Orientation** 30% ; **Survie** 20% ; **Vigilance** 20% ; (**Crochetage** : 50%)

POUVOIRS ET CAPACITES :

Immobilité : Quand il est dans son arbre et parfaitement immobile, le Botruc possède un bonus de discrétion de 20%

UTILISATION : Dressé, le Botruc peut crocheter les serrures avec efficacité

CLASSIFICATION MDLM : XX

BOULLU



Le Boullu est une créature magique qui ressemble à un poisson se déplaçant sur deux grandes pattes dotées de pieds palmés. Se nourrissant de mollusques, le Boullu se déplace dans la vase des fonds des lacs où il trouve nourriture et protection. Considérés comme nuisibles par les êtres de l'eau, qui s'en débarrassent dès qu'ils tombent sur l'un d'eux, ils ne représentent pourtant pas une grande menace pour les sorciers. Tout au plus se contentent-ils de mordre les pieds des baigneurs qui passent à proximité. Il est possible de se débarrasser d'un Boullu un peu trop collant en lui attachant les pattes. Celles-ci étant caoutchouteuses, cela ne lui fera pas mal mais l'empêchera de contrôler ses déplacements durant quelques heures.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3-4
TAI	1d4	2-3
PER	2d6	7
DEX	2d6	7
INT	1d6	3-4
APP	1d6	3-4
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 4
POINTS DE VIE : 3-4
COMBAT : Morsure 25% (1)
ARMURE : Aucune
COMPETENCES :
Acrobatie : 40% ; Athlétisme : 20% ; Discrétion : 50% ; Esquive : 20% ; Orientation : 20% ; Survie : 25% ; Vigilance : 50%
POUVOIRS ET CAPACITES :
Amphibie : Le Boullu se déplace aussi bien dans l'eau que sur terre et peut respirer dans les deux milieux sans difficulté.
UTILISATION : -
CLASSIFICATION MDLM : XXX

BOURSOUF



Le Boursouf, qui est également appelé Toutenpoil, est une petite créature en forme de boule qui possède une fourrure douce, de couleur crème. Charognard qui se nourrit d'à peu près tout ce qu'il trouve grâce à sa longue langue extensible, il consomme également la morve des sorciers, qu'il prélève dans leurs narines quand ils dorment, et l'eau des toilettes. Quand il est content, il émet une sorte de bourdonnement. Aussi étrange que cela puisse paraître, le Boursouf est un animal de compagnie courant chez les jeunes sorciers, qui l'apprécient pour sa docilité et le fait de pouvoir le câliner. Les Boursoufs sont tellement dociles qu'ils acceptent d'être lancés comme des balles.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1	1
CON	1d6	3-4
TAI	1d4	2-3
PER	2d6	7
DEX	1d6	3-4
INT	1	1
APP	2d6+6	13
POU	1	1

MOUVEMENT : 3
POINTS DE VIE : 2-3
COMBAT : -
ARMURE : Aucune
COMPETENCES :
Acrobatie : 30% ; Athlétisme : 5% ; Discrétion : 10% ; Esquive : 20% ; Orientation : 20% ; Survie : 10% ; Vigilance : 20%
POUVOIRS ET CAPACITES :
Régime alimentaire (Charognard) : Le Boursouf peut se nourrir de tout et n'importe quoi sans que cela ne lui cause de problème.
Longue langue : le Boursouf possède une langue rose très fine et d'une exceptionnelle longueur qu'il peut utiliser pour récupérer sa nourriture.
UTILISATION : Les poils de Boursouf sont utilisés comme ingrédients de potions
CLASSIFICATION MDLM : XX

BOUSSOUFFLET



Petite boule de poil, le Boursoufflet est une créature dont la couleur peut varier du rose au violet. Dérivé du Boursouf, on dit de lui qu'il est adorable, mignon et qu'il donne envie de le caresser. Les Boursoufflets ne se déplacent pas rapidement et préfèrent rouler, ce qui, selon les dires de nombreux sorciers et Sorcières, les rend encore plus mignons. Les Boursoufflets sont également connus pour chanter le lendemain de Noël.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1	1
CON	1d6	3-4
TAI	1	1
PER	2d6	7
DEX	1d6	3-4
INT	1	1
APP	3d6+6	16-17
POU	1	1

MOUVEMENT : 2
POINTS DE VIE : 1
COMBAT : -
ARMURE : -
COMPETENCES :

Acrobatie : 30% ; **Athlétisme :** 5% ; **Chant :** 30% ; **Discrétion :** 35% ; **Esquive :** 20% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 10% ; **Vigilance :** 20%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Régime alimentaire (Charognard) : Le Boursoufflet peut se nourrir de tout et n'importe quoi sans que cela ne lui cause de problème.

Longue langue : le Boursoufflet possède une langue rose très fine et d'une exceptionnelle longueur qu'il peut utiliser pour récupérer sa nourriture.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

REMARQUE : Le Boursoufflet peut être un familier pour sorcier

BOUSIER GEANT



Le bousier géant est une espèce particulière de scarabée bousier, mais possédant une taille significativement supérieure à celle de ses congénères non magiques. Le bousier géant se nourrit partiellement de matières fécales, employant ses mandibules comme un compas pour mesurer la taille de ses pelotes de bouse. Le bousier géant possède des cornes dont il se sert pour se défendre en cas de danger ainsi qu'une force hors du commun, qui lui permet de pousser des boules de lisiers pesant plus que son propre poids. La carapace du bousier géant est également très épaisse et résistante.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+4	14-15
CON	3d6+4	14-15
TAI	2d6+2	9
PER	2d6+1	8
DEX	2d6+1	8
INT	1d4	2-3
APP	1d4-1	1-2
POU	1d4	2-3

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 12-13
COMBAT : Cornes : 25% (1d4)
ARMURE (Chitine) : -5 dégâts

COMPETENCES :
Acrobatie : 20% ; **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion :** 20% ; **Esquive :** 35% ; **Orientation :** 30% ; **Survie :** 40% ; **Vigilance :** 35%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Résistance à la chaleur : Le bousier géant est capable de résister aux chaleurs extrêmes sans en subir les conséquences.

Coup de corne : Le bousier géant peut charger une cible très violemment et lui asséner un coup de corne très puissant qui peut l'étourdir. En plus d'occasionner 1d4+1 dégâts, ce coup de tête envoie la cible à 1d6+2 mètres en arrière. Celle-ci doit également réussir un jet de CONStitutionx3 pour ne pas être considérée comme étourdie : malus de 20% à toutes les actions pour 1d4+2 rounds.

CLASSIFICATION MDLM : XX

CHARTIER



Le Chartier ressemble en de nombreux points à un furet tout ce qu'il y a de plus normal, à la différence que celui-ci est capable de parler et qu'il est beaucoup plus grand que son homologue animal. Seul animal magique autodidacte, il prononce généralement de courtes phrases sans discontinuer et qui sont ponctuées de grossièretés. Les Chartiers vivent sous terre, dans des terriers de grande taille.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+2	9
CON	2d6	7
TAI	2d6+2	9
PER	2d6+2	9
DEX	2d6+3	10
INT	2d6+2	9
APP	2d6	7
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 7
POINTS DE VIE : 8
COMBAT : Morsure/Griffes : 45% (2/1)
ARMURE : Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 40% ; **Athlétisme :** 25% ; **Discrétion** 50% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Autodidacte : Le Chartier est capable d'apprendre de nouveaux mots et de nouvelles phrases sans l'aide de personne.

Langage : Le Chartier est capable de parler la langue du pays dans lequel il vit. Cependant, les phrases qu'il peut employer sont toutes très de courtes et presque toutes ponctuées de grossièretés et d'insultes pour le moins fleuries.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

CHIEN A TROIS TETES



Le Chien à trois têtes est originaire de Grèce. Bien plus grand que toutes les autres espèces de chiens connues, il est très agressif et attaque toutes les créatures passant à portée sans distinction. Cette agressivité peut cependant être contrée si la personne se montre plus intimidante ou puissante que lui. Comme pour le Runespoor, il est probable que chacune des têtes possède une fonction propre. Le Chien à trois têtes apprécie tout particulièrement la musique, qui le calme et le fait sombrer dans un profond sommeil tout du temps que la musique perdure.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+8	22
CON	5d6	17-18
TAI	4d6+10	24
PER	4d6+2	16
DEX	4d6+1	15
INT	2d6+3	10
APP	2d6+6	13
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT : 13
POINTS DE VIE : 20-21
COMBAT : Morsure/griffe 60% (3d6)
ARMURE (peau épaisse) : - 3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 40% ; **Athlétisme :** 60% ; **Discrétion** 25% ; **Esquive :** 30% ; **Orientation :** 50% ; **Pistage :** 60% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Agressivité : Un Chien à trois têtes ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route et qu'il considère automatiquement comme une proie ou comme une menace. Quand il est en présence d'une proie ou d'un adversaire potentiel, le Chien à trois têtes doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas attaquer. Quand il est

confronté à plus puissant que lui, le Chien à trois têtes peut cependant momentanément laisser de côté son agressivité et « jouer » à l'animal domestique le temps qu'une opportunité de contre-attaquer se présente.

Attaque multiple : Le Chien à trois têtes peut effectuer au maximum trois attaques de morsure par round.

Désynchronisation : Les trois têtes du Chien à trois têtes ne fonctionnent pas ensemble. Quand il attaque une seule créature, le Chien à trois têtes a du mal à coordonner ses attaques sur celle-ci et il n'est pas rare que les attaques échouent quand deux têtes se cognent. Sur un jet d'attaque, le Chien à trois têtes à 20% de chance d'échouer. Lancer 1d100, si le résultat est entre 81 et 100, alors l'attaque échoue. En cas d'échec, le Chien à trois têtes doit réussir un jet de POUvoirx3 pour ne pas entrer dans une colère noire et que les deux têtes incriminées dans l'échec de l'attaque se mettent à s'attaquer entre elles.

Grande endurance : Le Chien à trois têtes fait partie des créatures les plus endurantes connues. Il est d'ailleurs capable de courir durant des heures, voire des jours sans même être essoufflé ni ressentir la moindre fatigue physique.

Guérison : Les pouvoirs de guérison du Chien à trois têtes sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Chien à trois têtes se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Pistage : le Chien à trois têtes est capable de suivre une piste préalablement repérée par un jet d'odorat ou de PERception.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Chiens à trois têtes. Tout sortilège lancé a 15% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 086 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leurs effets passer à une durée variable (minutes)

Sensibilité (musique) : Quand on joue de la musique devant lui, le Chien à trois têtes se calme automatiquement. Il doit également réussir un jet de POUvoirx1 pour ne pas sombrer dans le sommeil. Le sommeil dure tout du temps que la musique continue.

UTILISATION : Gardien : Le Chien à trois têtes peut être utilisé pour garder des objets et des lieux.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

CHUPACABRA



Le Chupacabra est une créature fantastique couverte d'écailles qui ressemble à un lézard. Originaire d'Amérique, le Chupacabra a six pattes, plusieurs épines sur tout le corps et des dents pointues. Il peut aussi évoluer sur ses pattes postérieures et se servir de ses antérieures comme de mains. Le Chupacabra possède des marques bleues sur le corps qui peuvent également posséder des anneaux rouges. Il se nourrit de sang, principalement de celui de bétail et plus particulièrement celui des chèvres. Nombre de légendes moldues parlent d'attaques de Chupacabra.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6+1	8
TAI	2d6+2	9
PER	2d6+3	10
DEX	3d6+1	11-12
INT	2d6	7
APP	2d4	5
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 7
POINTS DE VIE : 8-9
COMBAT : Morsure/Griffes : 45% (2/1)
ARMURE : -1 dégât

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 25% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 45% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Camouflage caméléon : Le Chupacabra peut changer instantanément la couleur ses écailles, comme les caméléons. Ce camouflage lui fait bénéficier d'un bonus de discrétion de 30% quand il est immobile et 15% s'il se déplace.

Régime alimentaire (sang) : Le Chupacabra se nourrit de sang. Quand il aspire le sang de ses victimes, celles-ci se voient considérablement affaiblies (perte de 1d6+1 en FOR et 1d4+1 en CON). Si leur FORCE ou leur CONStitution passe à 0, elles meurent sur le coup.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

CENTAURE



Créature mythologique vraisemblablement originaire de Grèce, le Centaure possède un corps de cheval mais un torse, des bras et une tête humaine. Le Ministère de la magie les a classés parmi les animaux magiques à leur demande, mais il ne faut pas les considérer comme des créatures sottes. Le Centaure est au contraire très intelligent et doué de parole. Les mœurs et la société des centaures sont très éloignées de celles des humains. Vivant en pleine nature, ils refusent de s'habiller et évitent si possible tout contact avec les sorciers. Les Centaures possèdent d'incroyables facultés magiques qui leur permettent de se soigner, de passer inaperçus aux yeux des Moldus et de lire l'avenir dans les astres tout en étant de formidables combattants. On trouve les Centaures partout en Europe, dans des forêts qui leur sont réservées et qui sont inaccessibles aux Moldus car rendues incartables. Une colonie de centaures vit dans la Forêt interdite de Poudlard. Celle-ci aide parfois les élèves égarés même si certains membres qui la composent peuvent se montrer hostiles envers les élèves.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+6	16-17
CON	3d6+2	12-13
TAI	3d6+6	16-17
PER	3d6+1	11-12
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d6+2	9
APP	2d6+2	9
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 15-16

COMBAT : Corps-à-corps : 90% (2d6)
 Arc : 90% (1d8+1d6)
 Épée longue : 90% (1d10+1d6)

ARMURE (cuir naturel) : -2 dégâts

COMPETENCES DE BASE :

Acrobatie : 60% ; **Artisanat** (fabrication d'arc et de flèches) : 70% ; **Athlétisme :** 75% ; **Camouflage :** 60% ; **Commandement :** 60% ; **Discrétion :** 60% ; **Dressage/Soin :** 55% ; **Empathie :** 50% ; **Esquive :** 70% ; **Fouille :** 50% ; **Orientation :** 60% ; **Persuasion/baratin :** 60% ; **Psychologie :** 55% ; **Survie :** 75% ; **Vigilance :** 70%

COMPETENCE PARTICULIERES :

Astronomie : 90% ; **Connaissance (Nature) :** 60% ; **Connaissance des Moldus :** 30% ; **Connaissance des sorciers :** 40% ; **Divination :** 85%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Astronomie : Les Centaures possèdent de solides connaissances en astronomie et emploient celles-ci pour connaître le mouvement des étoiles.

Camouflage : Les Centaures possèdent des moyens de passer inaperçus aux yeux des Moldus et des sorciers inattentifs.

Divination : Les Centaures peuvent prévoir l'avenir grâce au mouvement des astres. Ils n'emploient cependant pas cette connaissance pour changer les événements importants de l'histoire.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Centaures sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Centaure se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 3 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à un être humain classique.

Tir à l'arc : Les Centaures sont d'excellents archers qui peuvent combattre sans gêne dans les forêts et zone encombrées. Dans de telles conditions, leurs jets de compétences se sont toujours considérés comme étant de difficulté facile.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

REMARQUES : Bien que les Centaures soient classés XXXX par le Ministère de la Magie, il ne s'agit en aucun cas d'une indication de dangerosité. Cette classification indique qu'il faut considérer les Centaures avec le respect et les égards qui leurs sont dus. Les Centaures sont classés dans les animaux à leur demande par suite de la décision du Ministère de la Magie de ne pas inclure les Sirènes et les Tritons au statut d'êtres.

CHEVAUX AILES

Les chevaux ailés sont une catégorie de créatures magiques qui regroupe différentes races de chevaux ayant la capacité de voler. On y trouve les Abraxans, les Ethonans, les Gronians et les Sombrals. Tout comme les Hippogriffes, les chevaux ailés doivent régulièrement subir des sortilèges de désillusion afin de ne pas être repérés par les Moldus. Divers sorciers se sont faits connaître en devenant des spécialistes dans l'élevage de chevaux ailés. Les chevaux ailés se retrouvent partout dans le monde.

ABRAXAN

L'Abraxan est un cheval ailé de très grande taille et qui est doté d'une force prodigieuse. A l'âge adulte, un Abraxan peut atteindre la taille d'un éléphant et peut tirer de très lourdes charges et porter des cavaliers de grande taille, comme des demi-géants par exemple. Également appelé Palomino géant, l'Abraxan possède un pelage doré, une crinière blanc immaculé et des plumes blanches qui composent ses gigantesques ailes puissantes.



Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+18	28-29
CON	3d6+6	16-17
TAI	6d6+12	33
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+2	12-13
INT	1d6	3-4
APP	3d6+6	16-17
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 14
POINTS DE VIE : 25-26
COMBAT : Sabots : 45% (3d6)
ARMURE (peau) : -1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 40% ; **Athlétisme :** 80% ; **Discrétion :** 20% ; **Empathie :** 20% ; **Esquive :** 25% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Force prodigieuse : Comparativement aux chevaux classiques, l'Abraxan possède une force phénoménale et peut déplacer, porter ou tirer des charges colossales.

Piétinement : Quand il charge une cible, l'Abraxan peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par l'Abraxan en train de charger.

Voler : l'Abraxan est capable de voler dans les airs avec facilité. Grâce à sa force hors du commun, il peut également déplacer sans mal une charge dans les airs ou porter un cavalier.

UTILISATION : Monture

CLASSIFICATION MDLM : XX à XXXX

ETHONAN

L'Ethonan est un cheval ailé à la robe brune et qui peut posséder des ailes de diverses teintes allant du blanc au noir en passant par le brun et tous les dégradés de gris et de beige. Il s'agit du cheval ailé le plus apprécié en Grande-Bretagne et en Irlande.



Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+15	25-26
CON	3d6+8	18-19
TAI	5d6+10	27-28
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+3	13-14
INT	1d6	3-4
APP	3d6+6	16-17
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 26-27
COMBAT : Sabots : 45% (3d6)
ARMURE (peau) : -1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; **Athlétisme :** 70% ; **Discrétion** 25% ; **Empathie :** 20% ; **Esquive :** 30% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 55% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Piétinement : Quand il charge une cible, l'Ethonan peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par l'Ethonan en train de charger.

Voler : l'Ethonan est capable de voler dans les airs avec facilité. Grâce à sa force il peut également déplacer sans mal une charge dans les airs ou porter un cavalier.

UTILISATION : Monture

CLASSIFICATION MDLM : XX à XXXX

GRONIAN

Le Gronian est un cheval ailé à la robe et à la crinière grise. Des tous les chevaux ailé, il s'agit du plus rapide.



Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+14	24-25
CON	3d6+9	19-20
TAI	5d6+9	26-27
PER	3d6+6	16-17
DEX	5d6+9	26-27
INT	1d6	3-4
APP	3d6+6	16-17
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 16
POINTS DE VIE : 26-27
COMBAT : Sabots : 45% (2d6)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 70% ; **Discrétion** 25% ; **Empathie :** 15% ; **Esquive :** 30% ; **Orientation :** 15% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 55% ; **Voler :** 75%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Grande vitesse : Le Gronian est capable de se déplacer deux fois plus rapidement qu'une créature de sa carrure, et ce sans la moindre difficulté. Quand il le décide, il peut doubler sa valeur de mouvement durant 1d4+1 heures. Il doit ensuite se reposer durant 1 heure pour retrouver son énergie

Piétinement : Quand il charge une cible, le Gronian peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le Gronian en train de charger.

Voler : Le Gronian est capable de voler dans les airs avec facilité. Grâce à sa force, il peut également déplacer sans mal une charge dans les airs ou porter un cavalier.

UTILISATION : Monture

CLASSIFICATION MDLM : XX à XXXX

SOMBRAL

Les Sombrals sont des chevaux ailés qui possèdent certaines caractéristiques particulières qui font d'eux des êtres censés apporter la malchance sur ceux et celles qui les aperçoivent. D'apparence effrayante, ils sont squelettiques et ne possèdent pas de muscles entre leurs os et leur peau. De couleur noire et dotés d'ailes semblables à celles des chauve-souris, ils possèdent une tête de dragon et préfèrent l'obscurité. Ce sont des omnivores qui possèdent un excellent sens de l'orientation. On ne connaît pas exactement les origines des Sombrals, mais on pense qu'ils sont originaires des îles britanniques et irlandaises. Diverses colonies ont également été aperçues dans certaines régions françaises et dans la péninsule ibérique, ce qui fait dire au Ministère de la Magie qu'ils pourraient être présents sur toute la planète. Les Sombrals sont difficiles à voir, car ils possèdent une magie intrinsèque qui fait que seule une personne ayant vu la mort et l'ayant ressentie sur le plan émotionnel est capable de les voir. Une personne qui n'arrive pas à faire le deuil de la mort d'un proche ne pourra pas voir les Sombrals par exemple, tout comme une personne qui ne connaît pas la signification de la mort d'une personne. Pour cette raison, les enfants sont le plus souvent incapables de voir ces créatures.



Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+10	20-21
CON	3d6+9	19-20
TAI	5d6+9	26-27
PER	4d6+6	20
DEX	3d6+3	13-14
INT	1d6+1	4-5
APP	1d6+6	9-10
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 23-24
COMBAT : Morsure/Sabots : 45% (2d6)

ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 60% ; **Discrétion :** 55% ; **Empathie :** 10% ; **Esquive :** 30% ; **Orientation :** 70% ; **Survie :** 30% ; **Vigilance :** 55% ; **Voler :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Invisible : Le Sombral ne peut être vu que d'une personne ayant vécu émotionnellement la mort d'une personne et ayant compris la signification de celle-ci.

Piétinement : Quand il charge une cible, le Sombral peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le Sombral en train de charger.

Voler : Le Sombral est capable de voler dans les airs avec facilité. Grâce à sa force, il peut également déplacer sans mal une charge dans les airs ou porter un cavalier de la taille d'un sorcier.

UTILISATION : Le crin de Sombral peut être utilisé pour la fabrication de divers objets magiques, comme les baguettes par exemple.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

CHAPOROUGE



Le Chaporouge est une créature qui ressemble à un goblin ou à un nain. Aimant le sang, il s'embusque dans des lieux où du sang a coulé et tente d'assommer toute personne passant à proximité. Surtout présent en Europe du Nord, on le trouve dans les donjons des châteaux ou sur les anciens champs de bataille déserts. Le Chaporouge ne représente pas une réelle menace pour un sorcier mais peut être dangereux pour les Moldus. Les Chaporouge peuvent être repoussés en les aspergeant d'une potion de beauté, car ils détestent être beaux.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	7
CON	2d6+2	9
TAI	2d6	7
PER	2d6	7
DEX	2d6+6	12
INT	2d6	7
APP	2d6	7
POU	1d6+2	5-6

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 3-4
COMBAT : Gourdin 50% (1d4 ou 1d6)
ARMURE (peau de cuir) : -1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 50% ; **Esquive :** 40% ; **Fouille :** 50% ; **Orientation :** 25% ; **Psychologie :** 10% ; **Survie :** 50% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Maniement du gourdin : Le Chaporouge manie particulièrement bien tout objet qui peut s'apparenter à un gourdin, comme un tuyau, une batte ou un gros os par exemple.

Science de l'assommement (+2) : Quand le Chaporouge veut assommer une cible (cf. Chapitre 2.7 de la Base Harry Potter JdR), le calcul d'opposition sur la table de résistance entre les dégâts occasionnés et les PV se fait comme suit : (Dégâts occasionnés +2)/Points de vie restants. Le +2 correspond à un bonus pour assommer. Quand la cible se réveille, elle n'aura subi que le tiers des dégâts, sans le +2.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

CHIMERE



La chimère est une créature extrêmement dangereuse et pratiquement impossible à vaincre. Originnaire de Grèce, on ne compte plus les cas où des voyageurs se sont faits dévorés par des colonies de chimères affamées. Aujourd'hui encore, on ne connaît qu'un seul et unique cas où une chimère a été tuée par un sorcier. Celui-ci est cependant décédé d'épuisement quelques temps après son exploit en tombant de son cheval ailé. Créature hybride, la chimère possède une tête de lion, le corps d'une chèvre et une queue de dragon. Selon la légende, la Chimère est capable de cracher un feu magique sur ses ennemis, mais personne n'a jamais survécu à une attaque de ce genre pour en confirmer la véracité. Les Chimères aiment le sang et entrent dans une sorte de frénésie quand elles sont en contact avec celui-ci. Elles aiment traquer leurs proies et les faire souffrir avant de les mettre à mort. Pour toutes ces raisons, le Ministère de la magie les classe avec le plus haut degré de dangerosité. Les œufs de Chimère sont classés dans la catégorie A des marchandises interdites de commerce.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+9	19-20
CON	3d6+7	17-18
TAI	5d6+4	22-23
PER	2d6+6	12
DEX	2d6+6	12
INT	2d4	5
APP	2d6+5	12
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 18
POINTS DE VIE : 20-21

COMBAT : Morsure 55% (3d6)
 Griffes 50% (2d6)
 Souffle de feu 60% (4d6)
ARMURE (peau épaisse) : -6 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 80% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 40% ; **Fouille :** 50% ; **Orientation :** 35% ; **Survie :** 50% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : La Chimère peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue de dragon afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec la Chimère et qui doivent alors réussir un jet de FORx3 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx4 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains. Cette capacité n'occasionne pas de dégâts.

Bête intimidante : Toute personne apercevant une Chimère doit automatiquement réussir un jet de POUx5 pour ne pas être considéré comme intimidé par la créature. Une personne intimidée subit un malus à ses jets de caractéristiques et compétences de 10%, également quand il s'agit de lancer des sorts. L'effet de l'intimidation dure 24-(POU de la cible) heures (minimum 5).

Bête sanguinaire : La Chimère est une créature extrêmement violente et qui aime par-dessus tout le sang frais. Quand elle repère une proie blessée, elle devient folle et n'aura de cesse de la traquer jusqu'à ce qu'elle puisse la tuer.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Chimères sont bien supérieurs à la moyenne. Quand elle est blessée, le corps de la Chimère se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos double par rapport à une créature classique.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Chimères. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges permanent passent à durée variable (minutes).

Souffle de feu : La Chimère est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 12 mètres de long et de 3 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 4d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx3 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

CISEBURINE



Le Ciseburine est un parasite qui possède l'apparence d'un crabe. De très petite taille, il aime infester le plumage des Augurey et la fourrure des Croups. Quand il vit chez les Moldus, le Ciseburine mange les câbles électriques alors qu'il préférera les baguettes des sorciers ou les restes de potion laissées en fond des chaudrons. Il existe une multitude de produits et potions dans le commerce qui permettent d'éliminer les Ciseburine avant qu'ils ne se gorgent de magie et qu'il ne devienne très difficile de s'en débarrasser.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	2d6	7
TAI	1	1
PER	3d6	10-11
DEX	2d6+6	12
INT	1	1
APP	1d4	2-3
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 1
POINTS DE VIE : 8
COMBAT : Morsure 10% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 40% ; Athlétisme : 20% ; Discrétion 50% ; Esquive : 40% ; Survie : 20% ; Vigilance : 30%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Perception de la magie : Le Ciseburine est capable de sentir la présence de magie comme les sorciers ressentent la chaleur ou le froid.

Perception de l'électricité : Le Ciseburine est capable de sentir la présence d'électricité dans les câbles et appareils électroniques Moldus.

Régime alimentaire (magie/électricité) : Le régime alimentaire du Ciseburine est composé de magie contenue dans certains objets, comme les baguettes. Quand il n'y a plus de magie alentours, le Ciseburine se nourrit d'électricité. Gorgé de magie, le Ciseburine devient presque insensible aux substances visant à l'éliminer.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

CLABBERT



Le Clabbert ressemble au croisement entre une grenouille et un singe, et possède de nombreuses caractéristiques en commun avec ces deux animaux. Ses membres sont agiles et très souples, ce qui le rend capable de se balancer de branche en branche avec agilité. Dépourvu de plumes ou de fourrure, le Clabbert possède des griffes solides et des dents pointues aiguisées comme des lames de rasoir qui lui permettent de se défendre en cas de danger. Le Clabbert possède une pustule sur la tête qui lui donne une sorte de sixième sens l'avertissant des dangers approchants. Jusqu'à ce que cette pratique soit interdite par la Confédération internationale des sorciers, les Clabberts étaient utilisés par les sorciers pour les avertir de l'arrivée des Moldus dans leurs jardins. Bien que d'apparence quelque peu exotique, on trouve des colonies de Clabberts dans le monde entier.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6+1	8
TAI	2d4	5
PER	4d6+4	18
DEX	4d6+4	18
INT	1d4	2-3
APP	1d4	2-3
POU	2d4	5

MOUVEMENT : 5
POINTS DE VIE : 6-7
COMBAT : Morsure 30% (1)
 Griffes 30% (1)

ARMURE :

COMPETENCES :

Acrobatie : 80% ; **Artisanat** (fabrication de nid) : 55% ; **Athlétisme** : 55% ; **Camouflage** : 50% ; **Discrétion** : 50% ; **Empathie** : 50% ; **Esquive** : 40% ; **Fouille** : 50% ; **Orientation** : 60% ; **Survie** : 55% ; **Vigilance** : 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Agilité du singe : Le Clabbert est capable d'escalader des arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le Clabbert doit effectuer pour escalader quelque chose sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyenne.

Artisanat (création de nid) : Le Clabbert est capable de fabriquer de petits nids faits de branchages et de feuilles dans lesquels il se cache pour passer ses nuits en toute tranquillité et sans devoir surveiller sans cesse d'éventuels prédateurs.

Camouflage : Le Clabbert sait camoufler son nid avec talent pour que celui-ci soit difficilement repérable par d'éventuels ennemis.

Natation : Le Clabbert est un excellent nageur qui – grâce à ses pieds palmés – est aussi agile dans les l'eau que dans les arbres. En règle générale, les jets de d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le Clabbert doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyennes.

Sixième sens : La pustule sur le front du Clabbert possède une magie intrinsèque qui lui donne une sorte de sixième sens. Quand un danger approche du Clabbert, comme une créature malveillante, un Moldu ou un sorcier mal intentionné, celle-ci change de couleur pour l'avertir de la proximité du danger. Cet avertissement reste cependant vague et ne lui permet pas de connaître la nature du danger ni si les sources de danger sont multiples, mais uniquement de savoir qu'un danger est proche. La distance de ce danger n'est également pas très précise mais, en règle générale, plus la pustule devient colorée et plus celui-ci se rapproche du Clabbert. Ce dernier attend rarement que celle-ci soit entièrement écarlate pour fuir.

UTILISATION : Les pustules de Clabberts peuvent être utilisées dans la confection de potions.

CLASSIFICATION MDLM : XX

CRABE DE FEU



Contrairement à ce que son nom semblerait indiquer, le Crabe de feu ressemble plus à une tortue qui posséderait une carapace incrustée de pierres précieuses. On trouve généralement les Crabes de feu à l'état sauvage sur les plages de la République des îles Fidji. Classée réserve naturelle, il faut une autorisation spéciale pour y accéder. Lorsqu'il est attaqué, un Crabe de Feu projette contre son agresseur des flammes qui jaillissent de la partie postérieure de son corps. Dans certains cas bien particuliers et moyennant une autorisation spéciale du Ministère de la Magie, le Crabe de feu peut devenir un animal de compagnie. Certains sorciers peu scrupuleux changent les carapaces des Crabes de feu en chaudrons de luxe qu'ils vendent alors à des prix exorbitants. Bien que potentiellement dangereux, les Crabes de feu représentent l'un des animaux fantastiques classiques étudiés chaque année aux cours de soins des créatures magiques à Poudlard.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	3d6	10-11
TAI	2d6	7
PER	2d6	7
DEX	1d6	3-4
INT	1d4	2-3
APP	3d6+3	13-14
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 4 (6)
POINTS DE VIE : 8-9
COMBAT : Pince 25% (1)
 Jet de flamme (1d6-1)
ARMURE (Carapace) : - 3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 20% ; **Athlétisme :** 25% ; **Discrétion** 20% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 20% ;
Survie : 30% ; **Vigilance :** 30%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Carapace minérale : La carapace du Crabe de feu est faite de pierres précieuses qui la rendent très résistante et qui lui permet de se protéger de la majeure partie des attaques de ses prédateurs. Néanmoins, cette carapace rend ses déplacements plus difficiles. De plus, la carapace du Crabe de feu est extrêmement coupante et peut blesser celui qui la manipule sans savoir comment faire. Toute personne manipulant un Crabe de feu doit réussir un jet de DEXx4 pour ne pas se piquer aux formations minérales qui composent sa carapace et ainsi perdre 1 point de vie.

Insensibilité au feu : le Crabe de feu est naturellement résistant au feu, qu'il soit naturel ou magique, et ne peut pas être blessé par les flammes qu'il génère quand il attaque ses ennemis et ses prédateurs.

Jet de flamme : Quand il est attaqué, le Crabe de feu peut projeter un jet de flammes sur son ennemi. Celui-ci occasionne 1d6-1 dégâts de feu à son adversaire, qui doit également réussir un jet de POUx5 (jet de chance) pour ne pas risquer de prendre feu. Ce jet de flammes peut uniquement être projeté sur une distance de 2 mètres.

Natation : Le Crabe de feu est un excellent nageur, qui est plus agile dans l'eau que sur terre. Quand il se déplace dans l'eau, sa valeur de mouvement est augmentée de 2 unités pour passer à 6.

UTILISATION : Même s'il est interdit d'en faire le commerce, on peut trouver des chaudrons de luxe créés dans des carapaces de Crabes de feu en vente sur certains marchés illégaux.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

REMARQUE : Sous condition de l'attribution d'une autorisation spéciale du Ministère de la Magie, le Crabe de feu peut devenir un animal de compagnie pour un sorcier.

CROUP



Le Croup est une race de chien magique ressemblant à un gros fox-terrier, à l'exception de sa queue fourchue. Très fidèle envers son maître sorcier, il est cependant féroce envers les Moldus. Le Croup est un charognard glouton, qui mange tout et n'importe quoi, qu'il s'agisse de gnomes ou de vieux pneus. Les sorciers qui désirent acquérir un Croup doivent demander une autorisation au Département de contrôle et de régulation des créatures magiques. La seconde queue que Croup lui est alors retirée magiquement pour éviter les soupçons des Moldus.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	7
CON	3d6	10-11
TAI	2d6	7
PER	3d6+1	11-12
DEX	4d6	14
INT	1d4-1	1-2
APP	1d6	3-4
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 11
POINTS DE VIE : 8-9
COMBAT : Morsure 40% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; **Athlétisme :** 45% ; **Discrétion** 40% ; **Esquive :** 45% ; **Fouille :** 35% ; **Pistage :** 50% ;
Survie : 20% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Charognard glouton : le Croup peut consommer tout et n'importe quoi, que cela soit comestible ou non – sans que cela ne lui cause de problème.

Perception (odorat) : Quand il utilise un jet de perception pour l'odorat, le Croup effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).

Perception des Moldus : le Croup peut naturellement faire la différence entre un Moldu et un sorcier.

Pistage : le Croup est capable de suivre une piste préalablement repérée par un jet de PERception.

UTILISATION : Animal domestique

CLASSIFICATION MDLM : XXX

CURUPIRA



Le Curupira est une petite créature magique qui est originaire des forêts brésiliennes. Elle possède des cheveux rouges et des pieds tournés vers l'arrière de son corps. Les Curupiras vivent dans les forêts brésiliennes, notamment l'Amazonie. Les Curupiras sont des créatures très protectrices envers les autres êtres vivants qui peuplent leur forêt. Elles n'hésitent pas à attaquer toute personne étant agressive envers elles. Pour ce faire, ils peuvent créer des pièges ingénieux visant à repousser, neutraliser ou immobiliser celles-ci. Dans le cas de braconniers, les Curupiras peuvent même tuer ceux-ci pour les empêcher de commettre d'autres chasses meurtrières.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	7
CON	2d6	7
TAI	1d4+1	3-4
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+3	13-14
INT	2d6	7
APP	1d4+1	3-4
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 8*
POINTS DE VIE : 5-6
COMBAT : Bâton 30%
ARMURE : 1d4+1

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Artisanat (création de pièges) :** 45% ; **Camouflage :** 35% ;
Connaissance (forêt) : 55% , **Discrétion :** 60% ;
Empathie : 50+25% ; **Équitation :** 50% ;
Esquive : 50% ; **Fouille :** 35% ; **Imitation :** 55% ;
Orientation : 55% ; **Vigilance :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Artisanat (création de pièges) : Le Curupira peut installer des pièges permettant de piéger les braconniers qui tentent de faire du mal aux animaux vivant dans leur forêt. Ces pièges peuvent immobiliser, blesser, voire tuer ceux qui tombent dedans. Ces pièges sont souvent camouflés de manière à ne pouvoir être repérés facilement.

Camouflage : Le Curupira sait se camoufler et camoufler ses pièges avec talent pour que ceux-ci soient difficilement repérables.

Connaissance (forêt) : Le Curupira possède de solides connaissances concernant la forêt, ses habitants et la nourriture qu'on peut y trouver et consommer sans risque.

Égarement : Du fait de leurs pieds tournés vers l'arrière, les Curupiras embrouillent les chasseurs qui tentent de les pister en les orientant dans la mauvaise direction. Tout jet visant à pister un Curupira sera automatiquement considéré comme difficile.

Empathie animale : Le Curupira possède une faculté innée à se lier et à comprendre les animaux qui vivent proches de son lieu de vie. Dès lors, il bénéficie d'un bonus de 25% dans toutes les compétences visant à interagir avec les animaux.

Équitation : Le Curupira aime chevaucher les animaux qui peuplent sa forêt. Quand il chevauche un animal, il bénéficie de la valeur de mouvement* de celui-ci.

Protection des animaux : Le Curupira a pour vocation de défendre les autres animaux des humains qui pourraient leur vouloir du mal. Ils attaqueront tous les braconniers qu'ils estiment prendre plus de leurs forêts que nécessaire. Il n'est pas rare que les Curupiras s'occupent de jeunes animaux dont les parents ont été tués jusqu'à ce que ceux-ci soient en âge de se débrouiller seuls.

UTILISATION : Mascotte : Les Curupiras servent de mascotte à l'équipe nationale de Quidditch du Brésil. Il arrive d'ailleurs qu'ils s'attaquent à d'autres joueurs quand ceux-ci manquent de respect à leurs mascottes personnelles.

CLASSIFICATION MDLM : XX

DEMIGUISE



La Demiguise est une créature magique très difficile à repérer du fait de sa capacité à se rendre invisible quand un danger la menace. Semblable à un grand singe aux yeux mélancoliques et à la longue fourrure soyeuse de couleur argentée, la Demiguise est une créature pacifique et herbivore.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	2d6+3	10
TAI	3d6+2	12-13
PER	4d6+2	16
DEX	2d6+1	8
INT	2d4	5
APP	2d4	5
POU	3d6+3	13-14

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 11-12
COMBAT : Morsure/Griffes :15% (1)

ARMURE : -
COMPETENCES :

Acrobatie : 15% ; **Athlétisme :** 15% ; **Discrétion :** 65% ; **Empathie :** 25% ; **Esquive :** 30% ; **Fouille :** 20% ; **Orientation :** 40% ; **Survie :** 15% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Perception (futur probable) : La Demiguise est capable de percevoir les événements du futur proche le plus probable, ce qui la rend très difficile à capturer.

Invisibilité : La Demiguise peut devenir invisible. Ce pouvoir s'active de lui-même quand elle se sent en danger. La Demiguise ne redevient visible que quand elle se sent à nouveau en sécurité. Certains sorciers entraînés peuvent détecter la présence de Demiguisés (PERx1).

UTILISATION : Les poils tressés de Demiguise sont utilisés dans la conception de capes d'invisibilité

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

DEMONZEMERVEILLES



Le Démonzémerville est une créature magique qui ressemble à un croisement entre une chauve-souris et un papillon. Lorsqu'il est replié sur lui-même, le Démonzémerville adopte la forme d'un cocon vert suffisamment petit pour tenir dans une main et doté de piques. Quand il se déploie, il prend la forme d'une créature à la silhouette évoquant un hybride entre une chauve-souris et un papillon géant. Sa peau est verte et couverte de piques sur l'extérieur de ses ailes. L'intérieur de ses ailes possède une peau bleue. Le crâne du Démonzémerville est une tête squelettique dotée de crocs pointus et d'yeux jaunes.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+8	22
CON	5d6	17-18
TAI	4d6+10	24
PER	4d6+2	16
DEX	4d6+1	15
INT	2d6+3	10
APP	2d6+6	13
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT : 13
POINTS DE VIE : 20-21
COMBAT : Morsure/griffe 60% (3d6)
ARMURE (peau épaisse) : -3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 65% ; **Athlétisme :** 60% ; **Discrétion :** 35% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 50% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 55% ; **Voler :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Aspiration de souvenirs : En entrant sa langue en forme de trompe dans les oreilles d'une personne, le Démonzémerville est capable d'aspirer ses souvenirs et de s'en nourrir. Cette capacité fonctionne un peu comme le sortilège d'oubliette et le Démonzémerville peut

totalemment effacer la mémoire de sa proie, la laissant tel un légume incapable de la moindre action. Dans les cas bénins, seuls quelques jours peuvent manquer à la mémoire de la cible, mais plus le temps passé à se faire aspirer ses souvenirs est long et plus les jours, les mois, voire les années peuvent s'effacer. Actuellement, seule la compétence Occlumencie permet de se préserver de cette capacité.

Coque : Quand il est sous forme de coque, le Démonzémerville possède une incroyable résistance aux dégâts. Celle-ci passe à -10 et les piques qui recouvrent sa coque occasionnent 1d4 dégâts à ceux qui tentent de la manipuler. Un jet de DEXtéritéx3 est nécessaire pour ne pas subir ces dégâts.

Guérison : Les pouvoirs de guérison du Démonzémerville sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Démonzémerville se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Réduction : Le Démonzémerville est capable de rétrécir son corps quand il se replie sur lui-même pour atteindre la taille d'un vif-d'or et ainsi tenir dans une main. Il peut reprendre sa forme dès qu'il le souhaite ou s'il sent qu'on le lance dans les airs. Sous cette forme, il bénéficie de la compétence coque.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur le Démonzémerville. Tout sortilège lancé a 50% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leurs effets passer à une durée variable (minutes)

Venin : Le venin de Démonzémerville possède un effet similaire à sa capacité à aspirer les souvenirs, à une différence près. Le venin se contente de retirer les mauvais souvenirs pour une certaine période donnée. Ce venin agit durant une dizaine de rounds s'il n'est pas contré par un antidote et efface à chaque fois 10d6 jours de mauvais souvenirs. Bien dosé, il peut être utilisé comme traitement. **VIRulence : 18**

UTILISATION : Le venin de Démonzémerville peut être utilisé dans la fabrication de certaines potions liées à la mémoire. Utilisé pur, il peut effacer les mauvais souvenirs contenus dans la mémoire de ceux qui en sont victimes.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

DIABLOTIN



Le diabolotin – également appelé korrigan – est une petite créature insectivore, farceuse, qui vit dans les marais et autres lieux humides. Souvent confondu avec le lutin, avec qui il partage beaucoup de points communs comme sa tendance à faire des farces, le Diabolotin ne peut cependant pas voler et n'est pas de couleur vive. De couleur verte ou brune, le Diabolotin se retrouve principalement en Irlande et en Grande-Bretagne. Les Diabolotins se reproduisent en pondant des œufs desquels sortent de petits Diabolotins totalement formés.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	7
CON	2d6	7
TAI	2d4	5
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+4	14-15
INT	1d4	2-3
APP	1d4	2-3
POU	2d4	5

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 6
COMBAT : Morsure 20% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Artisanat (création de pièges) :** 35% ; **Athlétisme :** 40% ; **Camouflage :** 35% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 35% ; **Fouille :** 30% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 30% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Artisanat (création de pièges) : Le diabolotin sait fabriquer de petits pièges qui ne visent pas à blesser ses cibles. Ceux-ci visent à les faire tomber, les salir ou leur faire peur.

Camouflage : Le Diabolotin sait camoufler ses pièges avec talent pour que ceux-ci soient difficilement repérables par les cibles de ses farces.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

DIRICO



Le Dirico est une race d'oiseau rondelet qui ne peut pas voler. Particulièrement craintif, il possède la faculté magique de se téléporter à des milliers de kilomètres de son point d'origine quand il se sent menacé. Les Moldus connaissent bien cet oiseau, qu'ils nomment dodo. Persuadés de l'avoir fait disparaître de la surface de la planète, ils ne se doutent pas un instant que l'animal n'a fait que se déplacer en lieu sûr pour éviter d'être chassé.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6+1	8
TAI	2d6+1	8
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6+1	8
INT	2d4	5
APP	2d4	5
POU	3d6+3	13-14

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 8
COMBAT : Bec :15% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 15% ; Athlétisme : 15% ; Discrétion 65% ; Esquive : 30% ; Orientation : 40% ; Survie : 15% ; Vigilance : 60%

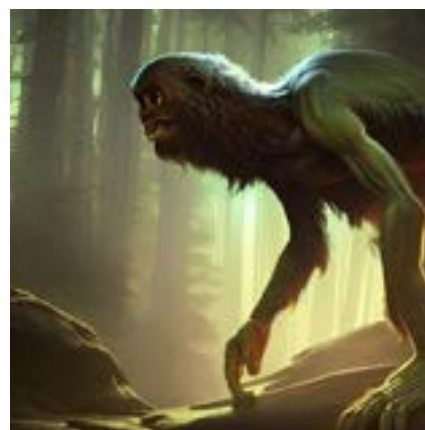
POUVOIRS ET CAPACITES :

Téléportation : Le Dirico possède la capacité magique de se téléporter en lieu sûr quand il se sent en danger. Cette téléportation peut aller de quelques mètres à plusieurs milliers de kilomètres.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

DISSIMULEUR



Le Dissimuleur est une créature hybride issue du croisement entre un Demiguise et une Goule. Créature maigre à l'apparence mi-paresseux, mi-homme, le Dissimuleur est doté d'yeux verts et d'une fourrure argentée. On le trouve principalement dans les forêts du Massachusetts, même si des spécimens ont été observés un peu partout ces dernières années. Le Dissimuleur est violent envers les humains, qu'il déteste par-dessus tout. Ce fait est dû au sorcier qui maltraita le Demiguise qui donna naissance aux premiers Dissimuleur.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	2d6+2	9
TAI	3d6+4	14-15
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6	7
INT	1d4	2-3
APP	2d4	5
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : 7
POINTS DE VIE : 13-14
COMBAT : Morsure/griffe 20% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 20% ; Athlétisme : 20% ; Discrétion 50% ; Esquive : 20% ; Orientation : 10% ; Survie : 25% ; Vigilance : 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Haine envers les humains : Le Dissimuleur est naturellement violent envers les humains. Quand il croise un humain, il ne peut s'empêcher de l'attaquer pour tenter de le tuer.

Invisibilité : La Dissimuleur peut devenir invisible quand se cache derrière un objet. Ce pouvoir prend fin dès que celui-ci se déplace à nouveau. Certains sorciers entraînés peuvent détecter la présence de Dissimuleur grâce à un jet de PERceptionx1.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

DOXY



Bien qu'il se fasse appeler la fée mordeuse, le Doxy n'est pas une fée. Les Doxys possèdent deux paires de bras et de jambes, ainsi que deux rangées de dents pointues et venimeuses qui instillent un venin paralysant. En cas de morsure, un antidote doit être immédiatement administré. La dédoxylation, soit le fait d'éliminer les Doxy, se pratique grâce à un doxycide. Cette substance les paralyse en quelques secondes, mais peut représenter un risque pour ceux qui le manipule. Un Doxy pond jusqu'à cinq cents œufs noirs à la fois. Enterrés pour être protégés, ils éclosent deux ou trois semaines plus tard.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d4	5
CON	2d4	5
TAI	2d4	5
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6+3	10
INT	2d4	5
APP	2d4	5
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT : 7
POINTS DE VIE : 5
COMBAT : Morsure : 35% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 45% ; **Athlétisme** : 35% ; **Discrétion** : 50% ; **Esquive** : 30% ; **Orientation** : 40% ; **Survie** : 15% ; **Vigilance** : 45% ; **Voler** : 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

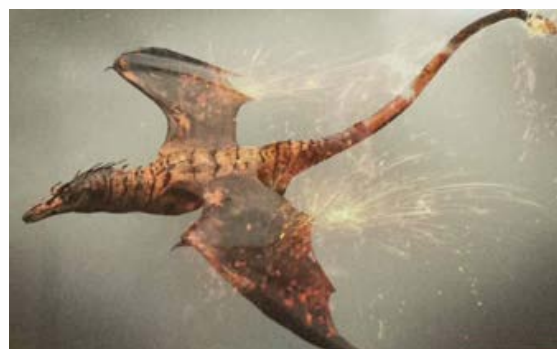
Venin paralysant : Le venin contenu dans les dents des Doxys peut paralyser toute personne qui subit une morsure de sa part. **VIRulence** = 10.
Effet : paralysie pour 1d4 heure(s)

Voler : Le Doxy est capable de voler dans les airs avec facilité grâce à des ailes transparentes semblables à celles d'un scarabée.

UTILISATION : Le venin de Doxy peut être utilisé dans la fabrication de potions.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

DRAGFEU



Les Dragfeu sont de petits lézards volants jaunes et noirs possédant de très longues antennes. Exception faite de leur taille, les Dragfeu ressemblent aux dragons classiques, si ce n'est qu'ils ne crachent pas de feu. A la place, leur queue émet de petites étincelles pouvant enflammer ce qui se trouve aux alentours. Sous certaines conditions particulières, le Dragfeu peut servir d'animal de compagnie ou de familier.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d4+1	6
CON	2d4+1	6
TAI	2d4+1	6
PER	3d6+1	11-12
DEX	3d6+2	11-12
INT	2d4	5
APP	2d4+2	7
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 8 (11)
POINTS DE VIE : 6
COMBAT : Morsure : 45% (2)
ARMURE : -1 dégât

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme** : 35% ; **Discrétion** : 50% ; **Esquive** : 40% ; **Orientation** : 20% ; **Survie** : 25% ; **Vigilance** : 45% ; **Voler** : 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déplacement rapide : Quand il vole, le Dragfeu voit sa valeur de mouvement augmentée de 3.

Étincelles : Le Dragfeu ne peut pas cracher de feu comme les autres dragons, mais peut créer des étincelles magiques au bout de sa queue. Ces étincelles peuvent enflammer les matériaux qu'elles touchent presque instantanément. Tout objet inflammable a 90% de chances de s'enflammer quand il entre en contact avec ces étincelles. Une personne touchée par ces étincelles peut faire un jet de chance DD40 pour éviter que ses habits ne s'enflamment.

Voler : Le Dragfeu est capable de voler dans les airs avec facilité et agilité.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

DRAGON



Comme dans la mythologie moldave, les dragons sont de gigantesques reptiles ailés capables de cracher du feu. Figurant parmi les créatures fantastiques les plus dangereuses, ils sont également très difficiles à cacher à cause des dégâts qu'ils occasionnent et de leur grande taille. Le Ministère de la Magie doit ponctuellement procéder à des sortilèges d'amnésie pour effacer toute trace d'eux dans la mémoire des pauvres Moldus qui les ont aperçus. Il existe dix grandes espèces de dragons qui évoluent par le monde, mais le Ministère de la Magie recense également deux espèces qui pourraient être des hybrides. Plus ou moins résistants à la magie, les dragons peuvent résister à des sorts de Stupéfixion, sauf quand ils en reçoivent plusieurs en même temps. Le sortilège le plus efficace pour les neutraliser reste encore le sort de Conjonctivite, car leurs yeux représentent leur seul point faible connu. La majeure partie du corps d'un dragon peut être utilisée pour la pratique de la magie, voici ces utilisations :

UTILISATIONS :

Cornes de dragon : Entrent dans la fabrication de potions

Foie de dragon : Entre dans la fabrication de potions.

Fumier de dragon : Puissant engrais en botanique.

Griffes de dragon : Réduites en poudre et consommées, elles seraient un puissant stimulus cognitif.

Peau de dragon : Fabrication d'accessoires de protection et fabrication d'accessoires de mode.

Sang de dragon : Entre dans la fabrication de potions.

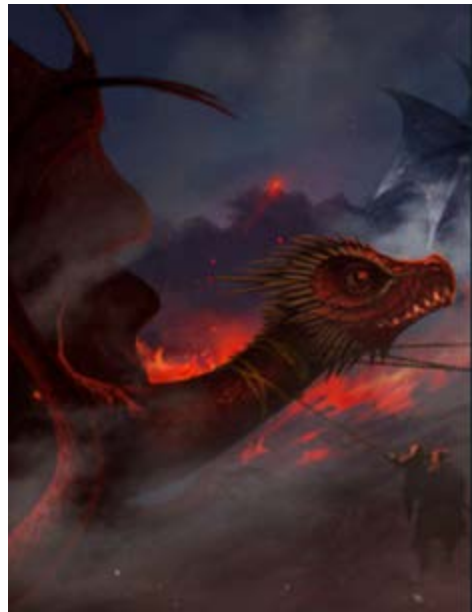
Venin de dragon : Entre dans la fabrication de poisons.

Ventricule de dragon : Entre dans la fabrication des baguettes les plus puissantes.

Vessie de dragon : Les vessies de dragon sont utilisées comme balles dans le jeu du Stichstock.

Viande de dragon : Soigne et apaise les blessures.

BOUTFEU CHINOIS - DRAGONLION



Unique dragon d'Extrême-Orient, le Boutfeu chinois est également appelé Dragonlion à cause de la forme de ses flammes. Comme tous les dragons, le Boutfeu est agressif. Néanmoins, il est le seul à accepter de partager son territoire avec d'autres congénères. Le Boutfeu se nourrit de mammifères, mais préférera les porcs et les humains. Le Boutfeu chinois possède un museau écrasé et entouré de pointes d'or, des yeux protubérants et des écailles écarlates et lisses. Son poids oscille entre deux et quatre tonnes, et les flammes qu'il crache prennent la forme d'un champignon. Ses œufs sont toujours de couleur cramoisie et parsemés d'or.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+20	34
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6	17-18
DEX	4d6+1	15
INT	3d6+6	16-17
APP	3d6+9	19-20
POU	3d6+12	22-23

MOUVEMENT : 20

POINTS DE VIE : 34-35

COMBAT : Morsure : 50% (4d6)

Griffes : 50% (3d6)

Souffle : 60% (6d6)

ARMURE (écailles épaisses) : -10 dégâts

COMPÉTENCES :

Acrobatie : 40% ; **Athlétisme :** 70% ; **Esquive :**

50% ; Discrétion : 10% ; **Orientation :** 40% ; **Survie :**

60% ; Vigilance : 65% ; **Voler :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon, occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé a 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du Dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRulence =** 14-20

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

CORNELONGUE ROUMAIN



Comme son nom l'indique, le Cornelongue roumain possède de grandes cornes dont il se sert pour embrocher ses proies avant de les rôtir. De couleur dorée, celles-ci peuvent être employées dans la confection de potions, ce qui a valu à cette espèce de presque totalement disparaître. Le Cornelongue roumain possède des écailles vert foncé et très solides. Il s'agit de l'un des dragons les plus connus et les plus étudiés, car son territoire, en Roumanie, est devenu la plus grande réserve mondiale de dragons. Les sorciers du monde entier viennent y étudier leur comportement et tenter par tous les moyens de préserver cette race sur le déclin grâce à un important programme de reproduction mis en place. Le Ministère de la Magie a d'ailleurs classé les cornes de Cornelongue roumain dans la catégorie B des produits dont le commerce est soumis à conditions.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+21	35
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6+1	18-19
DEX	4d6+1	15
INT	3d6+6	16-17
APP	3d6+9	19-20
POU	3d6+10	20-21

MOUVEMENT : 20
POINTS DE VIE : 34-35
COMBAT : Cornes : 50% (4d6)
Griffes : 50% (3d6)
Morsure : 50% (2d6)
Souffle : 60% (6d6)
ARMURE (écailles épaisses) : -10 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 60% ; **Esquive :** 50% ; **Discrétion :** 15% ; **Orientation :** 45% ; **Survie :** 60% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon, occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé a 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes).

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRULENCE = 14-20**

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

DENT-DE-VIPERE DU PEROU



Le Dent-de-vipère du Pérou est connu pour être le plus petit de tous les dragons, mais également le plus rapide en vol. Le Dent-de-Vipère du Pérou possède des écailles lisses et cuivrées, ainsi que des marques noires le long de son échine. Sa tête est surmontée de courtes cornes et ses ailes sont munies de crochets particulièrement venimeux. Le Dent-de-Vipère du Pérou ne dépasse que très rarement les cinq mètres de long et est très friand de chair humaine, à tel point d'ailleurs qu'une vaste entreprise de chasse a dû être mise sur pied au courant du XIXème siècle par la Confédération internationale des sorciers pour en réduire les effectifs.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+11	25
CON	5d6+5	23-24
TAI	4d6+16	30
PER	5d6+3	21-22
DEX	4d6+11	25
INT	3d6+6	16-17
APP	3d6+10	20-21
POU	3d6+10	20-21

MOUVEMENT : Sol 14
Air 22

POINTS DE VIE : 25-26

COMBAT : Crochets : 50% (1d6+venin)
Griffes : 50% (2d6)
Morsure : 50% (3d6)
Souffle : 60% (5d6)

ARMURE (écailles épaisses) : -8 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 50% ; **Esquive :** 55% ; **Discrétion :** 25% ; **Orientation :** 45% ; **Survie :** 50% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon, occasionnant 1d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 1d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé a 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRULENCE = 14-20**

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

MAGYAR A POINTES



Parmi tous les dragons, le Magyar à pointes est considéré comme le plus violent et le plus dangereux. Les femelles qui protègent leurs œufs le sont encore plus, si bien que tout sorcier qui se respecte tentera de s'en tenir éloigné le plus possible pour ne pas provoquer sa colère. Le Magyar à pointes ressemble à un gros lézard avec des cornes de couleur bronze et des épines de la même couleur qui hérissent sa longue queue. Les yeux du Magyar sont jaunes et possèdent une pupille fendue comme celle des chats. Sa peau est recouverte d'écailles noires et des piques qui peuvent blesser ceux qui auraient la folle idée de s'attaquer à lui. Le souffle du Magyar est bien plus puissant et peut être projeté à une distance plus importante que celui des autres dragons, jusqu'à quinze mètres. Ses œufs possèdent une apparence de ciment et une coquille très robuste qui est brisée par la queue des jeunes quand ils en sortent.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	6d6+20	41
CON	5d6+13	30-31
TAI	6d6+25	46
PER	5d6+4	21-22
DEX	5d6+1	18-19
INT	4d6+6	20
APP	4d6+9	23
POU	4d6+12	26

MOUVEMENT :	19
POINTS DE VIE :	38-39
COMBAT :	Queue : 60% (4d6)
	Griffes : 60% (3d6)
	Morsure : 60% (5d6)
	Souffle : 65% (6d6+2)
ARMURE (écailles épaisses) :	-11 dégâts
COMPETENCES :	

Acrobatie : 65% ; **Athlétisme :** 55% ; **Esquive :** 60% ; **Discrétion :** 30% ; **Orientation :** 55% ; **Survie :** 55% ; **Vigilance :** 65% ; **Voler :** 85%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon, occasionnant 3d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 4d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié voir plus comme pour le sortilège de stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 18 mètres de long et de 7 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6+2 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 points de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRulence = 14-20**

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

NOIR DES HEBRIDES



Comme son nom le laisse entendre, le Noir des Hébrides provient de l'archipel des Hébrides, à l'ouest de l'Ecosse. Avec le Vert gallois, il est l'un des deux dragons natifs de Grande-Bretagne. Plus agressif que son compatriote gallois, le Noir des Hébrides apprécie les territoires de grande taille. Il ne lui faut pas loin de deux cent cinquante kilomètres carrés pour vivre dans des conditions adéquates. Physiquement, le Noir des Hébrides possède des écailles rugueuses de couleur noire. Son épine dorsale est hérissée de pointes courtes mais coupantes comme des rasoirs. Sa queue se termine par une flèche qu'il peut utiliser comme un dard. Ses yeux sont violets et étincelants, et ses ailes s'apparentent à celles d'une chauve-souris. Adulte, il peut atteindre neuf mètres.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+18	32
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6+2	19-20
DEX	4d6+5	19
INT	3d6+6	16-17
APP	3d6+9	19-20
POU	3d6+10	20-21

MOUVEMENT : 18

POINTS DE VIE : 33-34

COMBAT : Queue : 50% (3d6)
Griffes : 50% (3d6)
Morsure : 50% (4d6)
Souffle : 60% (6d6)

ARMURE (écailles épaisses) : -10 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 60% ; **Esquive :** 50% ; **Discrétion :** 20% ; **Orientation :** 40% ; **Survie :** 55% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon, occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé a 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **Virulence =** 14-20

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

NORVEGIEN A CRETE



Dragon très rare, le Norvégien à crête est très agressif, particulièrement envers ses congénères, qu'il n'hésite pas à attaquer. Physiquement, le Norvégien à crête ressemble beaucoup au Magyar à Pointes, si ce n'est qu'il possède des plaques à la place des pointes sur son dos. Courant tout au long de son échine, celles-ci sont très grosses et d'un noir de jais. Les œufs du Norvégien à crête sont d'un noir de jais, tout comme ses écailles. Deux des caractéristiques typiques de ce dragon sont que les jeunes développent plus tôt que les autres espèces la capacité de souffler le feu, entre un et trois mois, et qu'il se nourrit de créatures aquatiques (magiques ou non), contrairement aux autres espèces de dragons.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+26	30
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6+2	19-20
DEX	4d6+3	17
INT	3d6+6	16-17
APP	3d6+9	19-20
POU	4d6+10	24

MOUVEMENT :	17
POINTS DE VIE :	33-34
COMBAT :	Queue : 50% (3d6)
	Griffes : 50% (3d6)
	Morsure : 50% (4d6)
	Souffle : 60% (6d6)
ARMURE (écailles épaisses) :	-10 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 60% ; **Esquive :** 50% ; **Discrétion :** 25% ; **Orientation :** 35% ; **Survie :** 55% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié voir plus comme pour le sortilège de stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRulence = 14-20**

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

OPALCEIL DES ANTIPODES



Considéré par beaucoup de sorciers comme étant le plus beau de tous les dragons, l'Opalœil des antipodes est également le dragon le moins agressif. Quand la place le lui permet et s'il trouve suffisamment de nourriture, L'Opalœil vit dans les vallées de Nouvelle-Zélande. Il peut cependant arriver que le territoire du dragon devienne trop exigu, ce qui l'oblige à migrer. On le retrouve alors parfois en Australie. Les yeux de l'Opalœil n'ont pas de pupilles et étincellent de reflets multicolores. On parle alors de regard opalin, ce qui lui a valu son nom. Le poids de l'Opalœil peut osciller entre deux et trois tonnes. Ses œufs sont de couleur gris pâle et sont souvent pris pour des fossiles par des Moldus inattentifs, « fossiles » que le Ministère de la Magie doit ensuite récupérer par tous les moyens possibles pour éviter qu'un drame ne survienne.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+15	29
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6+4	21-22
DEX	4d6+3	17
INT	3d6+6	16-17
APP	4d6+20	34
POU	4d6+10	24

MOUVEMENT : 18
POINTS DE VIE : 34-35
COMBAT : Queue : 50% (3d6)
Griffes : 50% (3d6)
Morsure : 50% (4d6)
Souffle : 60% (6d6)
ARMURE (écailles épaisses) : -10 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 60% ; **Esquive :** 50% ; **Discrétion :** 15% ; **Orientation :** 45% ; **Survie :** 55% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié voir plus comme pour le sortilège de stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRulence =** 14-20

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

PANSEDEFER UKRAINIEN



Bien que plus lent que les autres dragons, le Pansedefér ukrainien n'en est pas moins dangereux. Plus massif que ses congénères, il possède la mauvaise habitude d'atterrir sur les habitations moldues, les réduisant à l'état de brindilles et d'amas de gravats. Le Pansedefér possède de longues griffes aiguisées et meurtrières, qu'il emploie pour emprisonner ses proies. Son corps est couvert d'écailles gris métallique le protégeant de ses atterrissages chaotiques. Ses yeux sont rouge foncé. Adulte, il peut atteindre un poids pouvant aller jusqu'à six tonnes Un Pansedefér ukrainien a été dressé à Gringotts pour garder certaines chambres fortes

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	5d6+20	37-38
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6	17-18
DEX	4d6+5	19
INT	3d6+6	16-17
APP	4d6+9	23
POU	4d6+10	24

MOUVEMENT : 15
POINTS DE VIE : 33-34
COMBAT : Queue : 50% (2d6)
Griffes : 50% (4d6)
Morsure : 50% (4d6)
Souffle : 60% (6d6)
ARMURE (écailles épaisses) : -10 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 30% ; **Athlétisme :** 65% ; **Esquive :** 50% ; **Discrétion :** 15% ; **Orientation :** 25% ; **Survie :** 60% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 80%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Écrasement : Quand il atterrit sur une proie, le dragon occasionne de gros dégâts qui peuvent détruire un bâtiment entier. L'écrasement occasionne 3d6+6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case s'occuper par le dragon en train d'effectuer un écrasement.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié voir plus comme pour le sortilège de stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes).

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **Virulence =** 14-20

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

SUEDOIS A MUSEAU COURT



Dragon aux écailles argentées, le Suédois à museau court est connu pour ses flammes d'un magnifique bleu argenté qui peuvent réduire en cendres les os et les peaux les plus solides. Proportionnellement aux autres dragons, le Suédois à museau court tue moins d'êtres humains, mais cela est certainement dû au fait qu'il préfère vivre dans les montagnes de Suède, connues pour leur isolement et le faible taux d'humains y habitant. Le Suédois à museau court possède également de grandes cornes recourbées. Le territoire des Suédois à museau court est parcouru chaque année par la grande course de balais de Suède. Le vainqueur se voit d'ailleurs remettre une prestigieuse coupe en forme de dragon qui est censé représenter ce dragon.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+15	29
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6+2	19-20
DEX	4d6+4	18
INT	3d6+6	16-17
APP	3d6+11	21-22
POU	4d6+15	29

MOUVEMENT : 20
POINTS DE VIE : 33-34
COMBAT : Queue : 50% (3d6)
Griffes : 50% (3d6)
Morsure : 50% (4d6)
Souffle : 60% (6d6+6)
ARMURE (écailles épaisses) : -10 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 60% ; **Esquive :** 50% ; **Discrétion :** 10% ; **Orientation :** 45% ; **Survie :** 60% ; **Vigilance :** 65% ; **Voler :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié voir plus comme pour le sortilège de stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRULENCE = 14-20**

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

VERT GALLOIS



Avec le Noir des Hébrides, le Vert gallois est l'un des deux dragons natifs de Grande-Bretagne. Il vit aujourd'hui dans les hautes montagnes qui composent son territoire, protégé par le Ministère de la Magie. Le Vert gallois est couvert d'écaillés lisses et vertes, et son souffle se compose de deux jets minces. Plutôt pacifique, il évite les humains autant que faire se peut et se nourrit essentiellement de moutons. Ses œufs sont bruns terre, parsemés de taches vertes. Son rugissement est mélodieux et facilement reconnaissable.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+15	29
CON	5d6+10	27-28
TAI	6d6+20	41
PER	5d6+4	21-22
DEX	4d6+5	19
INT	3d6+6	16-17
APP	4d6+10	24
POU	4d6+6	20

MOUVEMENT : 18
POINTS DE VIE : 34
COMBAT : Queue : 50% (2d6)
Griffes : 50% (2d6)
Morsure : 50% (3d6)
Souffle : 60% (5d6)
ARMURE (écaillés épaisses) : -10 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 60% ; **Esquive :** 50% ; **Discrétion :** 15% ; **Orientation :** 40% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 60% ; **Voler :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Balayage de queue : Le dragon peut effectuer un puissant balayage à l'aide de sa queue afin de faire tomber ses adversaires. Le balayage frappe tous les adversaires qui se trouvent au contact avec le dragon, occasionnant 2d4 dégâts. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx2 pour ne pas se retrouver au sol et un jet de POUx3 pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent dans les mains.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des dragons sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du dragon se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Piétinement : Quand il charge une cible ou quand il atterrit sur elle, le dragon peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 3d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le dragon en train de charger ou de se laisser tomber.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les dragons. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié voir plus comme pour le sortilège de stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : Le dragon est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de point de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du dragon. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 point de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRULENCE = 14-20**

Voler : Le dragon est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

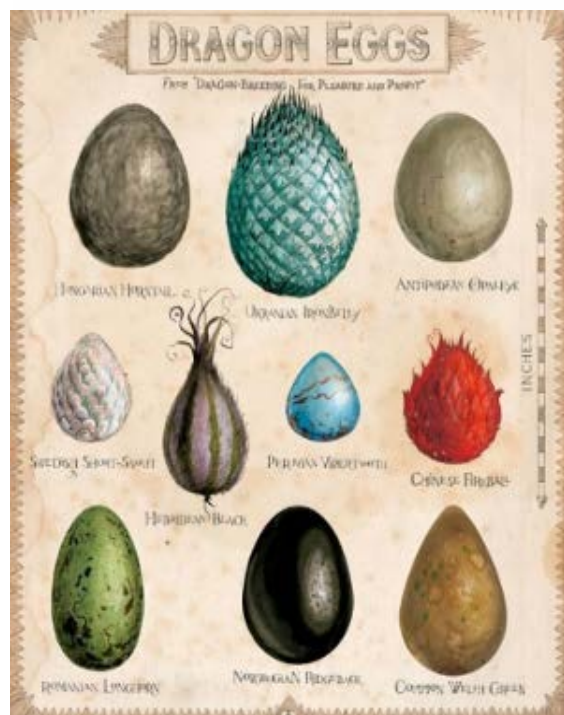
HYBRIDES ET ESPECES ETEINTES

Bien que ces dix espèces de dragons évoquées ci-dessus soient rares, il existe encore quelques-uns qui sont bien plus rares. Celles-ci peuvent être des hybrides de deux dragons, de nouvelles espèces pas encore découvertes, ou des espèces qu'on croyait éteintes. On peut, par exemple, citer le Portugais à museau long et le Boutefeu catalan, qui sont deux espèces apparaissant dans l'ouvrage « L'Élevage des dragons pour l'agrément ou le commerce ». On ne sait que peu de chose de ces deux dragons et il pourrait bien s'agir d'espèces à part entière ou simplement d'hybrides des espèces connues.

ŒUFS DE DRAGON

Pour ceux et celles qui s'intéressent aux œufs de dragon, voici un petit aperçu de ce à quoi ils ressemblent. Par ligne, voici quel sont ces œufs et à quoi ils ressemblent :

- 1) Magyar à pointes - Pansedever ukrainien - Opalœil des antipodes
- 2) Suédois à museau court - Noir des Hébrides - Dent-de-Vipère du Pérou - Boutfeu Chinois - Dragonlion
- 3) Cornelongue roumain - Norvégien à crête - Vert gallois



DUKUWAQA



Le Dukuwaqa est une sorte de créature magique qui est originaire des eaux chaudes de l'océan Pacifique, proche des îles Fidji. Il s'agit d'une créature douée de métamorphose qui peut se transformer en homme ou en requin. Le Dukuwaqa est la mascotte de l'équipe nationale de Quidditch des Fidji

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+6	20
CON	4d6+6	20
TAI	4d6+6	20
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6	10-11
INT	3d6	10-11
APP	3d6+2	12-13
POU	3d6+6	14-15

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 20
COMBAT : Morsure 55% (2d6)
ARMURE (peau épaisse) : - 4 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 40% ; Athlétisme : 60% ; Discrétion 40% ; Esquive : 40% ; Orientation : 30% ; Psychologie : 40% ; Survie : 45% ; Vigilance : 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Métamorphose : Le Dukuwaqa est capable d'adopter la forme d'un requin ou d'un humain. Grâce à cette capacité, il peut aussi bien évoluer dans un milieu aquatique que sur terre, sans subir de malus. Quand il est sous sa forme humaine, le Dukuwaqa garde les mêmes caractéristiques que sous sa forme de requin, ce qui est fait un adversaire redoutable.

Natation : Le Dukuwaqa est un excellent nageur. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le Dukuwaqa doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés comme difficiles, sont à considérer comme moyens.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

ERKLING



L'Erkling est une sorte d'elfe originaire de la Forêt-Noire en Allemagne. Mangeur d'enfants, il est capable d'émettre un caquètement qui attire ceux-ci pour ensuite les dévorer. Le Ministère de la Magie a opéré de rigoureux contrôle dans cette région afin de diminuer la menace que ces créatures représentaient. Les Erklings mesurent nonante centimètres en moyenne et leur physique peut varier entre les espèces de pays différents.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	7
CON	2d6	7
TAI	1d4+1	3-4
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+2	12-13
INT	1d4	2-3
APP	1d4	2-3
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 5-6
COMBAT : Morsure 40% (1)
ARMURE : Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; Athlétisme : 35% ; Discrétion 65% ; Esquive : 25% ; Orientation : 25% ; Survie : 20% ; Vigilance : 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Caquètement : L'Erkling est capable d'émettre un caquètement magique qui attire irrémédiablement les enfants. Les enfants confrontés à ce son doivent réussir un jet de POUx2 pour ne pas être attirés par celui-ci. Plus l'enfant grandit et plus l'effet de ce son s'estompe.

Perceptions : L'Erkling peut faire un jet de PERx3 pour sentir la présence d'enfants. Ce pouvoir fonctionne sur 1 km de rayon

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

ERUPTIF



Animal fantastique originaire d'Afrique, l'Éruptif peut être confondu avec un rhinocéros quand on l'aperçoit de loin. Également nommé Etrompard, l'Éruptif est de couleur grise, possède une queue qui ressemble à une corde et peut peser jusqu'à une tonne. Sa corne le différencie pourtant d'un rhinocéros classique, car elle est dotée d'un pouvoir considérable qui rend cet animal très dangereux. En temps normal, l'Éruptif est un animal pacifique. Cependant, lorsqu'il est poussé à bout, l'Éruptif se met à charger droit devant et rien ne peut l'arrêter. Sa corne est si puissante qu'elle traverse toutes les matières, qu'il s'agisse de bois, de pierre ou d'acier, comme si rien ne se trouvait devant lui. De plus, cette corne sécrète une substance mortelle qui fait exploser tout ce qu'elle touche, y compris les personnes qui ont le malheur de se trouver sur la trajectoire de l'Éruptif. Enfin, la peau épaisse de l'Éruptif le rend pratiquement insensible à tous les sortilèges qui lui sont lancés. La corne de l'Éruptif, même si elle est régulée avec soin en tant que produit magique employé pour les potions, reste extrêmement dangereuse et peut exploser à tout moment si un sortilège vient à la frapper ou si on la manipule de la mauvaise manière.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	6d6+13	34
CON	4d6+1	15
TAI	4d6+16	30
PER	4d6+4	18
DEX	2d6+9	16
INT	1d4	2-3
APP	2d6	7
POU	4d6+1	15

MOUVEMENT : 18
POINTS DE VIE : 22-23
COMBAT : Corne 55% (5d6+2)
ARMURE (peau épaisse) -10 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 10% ; **Athlétisme :** 95% ; **Discrétion** 10% ; **Esquive :** 10% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 30% ; **Vigilance :** 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Charge inarrêtable : Lorsqu'il charge, l'Éruptif ne peut être stoppé. Le seul moyen d'arrêter cette créature est que celle-ci décide d'elle-même de s'arrêter ou que plusieurs centaines de sorciers s'associent pour lui lancer des sortilèges simultanément.

Grande endurance : l'Éruptif fait partie des créatures les plus endurantes connues. Capable de courir durant des heures, voir même des jours sans s'arrêter, il peut traverser des villes entières en semant le chaos et la destruction sans même être essoufflé ni ressentir la moindre fatigue physique.

Peau épaisse : La peau de l'Éruptif est très épaisse et le protège de la majeure partie des dégâts qu'on pourrait lui occasionner, comme celle des dragons. Cependant, celle-ci possède également un effet qu'on pourrait qualifier de dissipatif pour les sortilèges. Tout sortilège lancé avec succès sur un Éruptif aura automatiquement 75% de chances d'échouer, étant arrêté par cette peau épaisse. Quand un sortilège est lancé sur l'Éruptif, lancer un d100. Si le résultat se situe entre 026 et 000 - bornes comprises - alors le sort est sans effet. Dans le cas d'une réussite, diminuer l'effet du sortilège de moitié (temps, effets, etc.). Les sortilèges à durée permanente deviennent des sortilèges à durée variable (minutes).

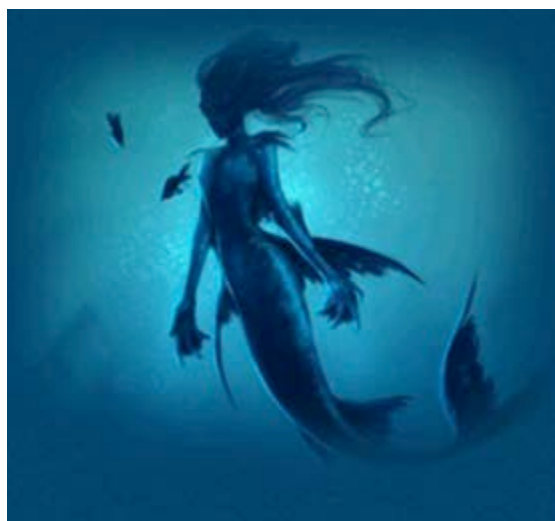
Sérénité : En temps normal, l'Éruptif est considéré comme une créature pacifique et sereine, qu'il est extrêmement difficile d'énervé ou de faire charger. Il faut énormément d'efforts pour provoquer cette créature et la faire sortir de ses gonds. S'attaquer à son petit ou le capturer reste l'un des seuls moyens de la pousser à bout.

Venin mortel explosif : La Corne de l'Éruptif sécrète une substance mortelle et explosive qui détruit tout ce qu'elle rencontre. Quand un objet ou un être vivant entre en contact avec la corne de l'Éruptif, il est tué sur le coup sous l'effet du venin explosif qu'elle contient. **Sauvegarde :** aucune ; **Effet :** Explosion de la cible et mort immédiate

UTILISATION : La corne, le venin mortel explosif et la queue des Éruptifs sont utilisées dans la fabrication de diverses potions. Ce sont des ingrédients qui sont classés B dans la catégorie du matériel commercialisable et sont donc réglementés par le Ministère de la Magie.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

ÊTRES DE L'EAU



Êtres de l'eau est une appellation qui englobe divers animaux à l'apparence mi-humaine mi-poisson. Parmi eux, on retrouve les Merrows, les Selkies et les Sirènes. Ces trois races d'animaux fantastiques existent sous ce nom depuis 1811. A la base, ces diverses races ne portaient pas l'appellation d'êtres. Ce fut durant cette année 1811, alors que le Ministre de la Magie Frogan Stump venait de redéfinir la notion d'êtres de la manière suivante : « *une créature dotée d'une intelligence suffisante pour comprendre les lois de la communauté magique et pour prendre une part de responsabilité dans l'élaboration de ces lois* », que les Merrows, les Selkies et les Sirènes furent conviés à adopter cette appellation. Ils l'acceptèrent mais – tout comme les centaures – ils décidèrent de redevenir des animaux en 1812. Ils gardèrent néanmoins l'appellation d'êtres de l'eau.

Physiquement, les êtres de l'eau partagent tous des caractéristiques qui les rapprochent des humains et des poissons en même temps. Le haut de leur corps reprend des caractéristiques humaines alors qu'à partir des hanches, ils possèdent une queue de poisson à la place des jambes. Les êtres de l'eau sont des créatures intelligentes, capables d'élever des animaux comme le Strangulot et de cultiver des plantes aquatiques dans de vastes champs. Apprécient grandement la musique, ils sont cependant incapables de pratiquer la magie.

REMARQUES : Bien que les êtres de l'eau soient classés XXXX par le Ministère de la Magie, il ne s'agit en aucun cas d'une indication de dangerosité. Cette classification indique qu'il faut les considérer avec le respect et les égards qui leur sont dus. Les êtres de l'eau sont classés dans les animaux à leur demande.

MERROW



Les Merrows sont des êtres de l'eau à l'apparence mi-homme (pour la partie supérieure de leur corps) et mi-poisson (pour la partie inférieure de leur corps). Originaires d'Irlande, ils partagent avec les autres êtres de l'eau un goût prononcé pour la musique. Physiquement, les Merrow sont moins beaux que les Sirènes.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+2	12-13
CON	3d6	10-11
TAI	3d6+4	14-15
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6+6	16-17
INT	3d6+2	12-13
APP	3d6+3	13-14
POU	2d6	7

MOUVEMENT :	15
POINTS DE VIE :	12-13
COMBAT :	Morsure : 30% (1)
	Griffes : 30% (1)
	Armes de poing : 50% (variable)
ARMURE (écailles) :	-1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Art (Musique) :** 60% ; **Athlétisme :** 60% ; **Commandement :** 50% ; **Discrétion :** 60% ; **Dressage/Soin :** 60% ; **Empathie :** 50% ; **Esquive :** 70% ; **Fouille :** 40% ; **Orientation :** 55% ; **Persuasion/baratin :** 60% ; **Psychologie :** 45% ; **Survie :** 65% ; **Vigilance :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Art (Musique) : Les Merrows – comme tous les êtres de l'eau – maîtrisent certains instruments de musique.

Natation : Le Merrow est un excellent nageur. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le Merrow doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

SELKIE



Créatures magiques originaires d'Ecosse, les Selkies sont des êtres de l'eau qui possèdent une apparence mi-poisson mi-humaines. Leur peau est grise et les écailles de leur queue de poisson argentée. Leurs yeux sont jaunes et leurs cheveux hirsutes prennent toutes les teintes foncées du vert. Les dents des Selkies sont souvent cassées et ils portent de grosses cordes de cailloux autour de leur cou comme des bijoux. Une colonie de Selkies vit dans le lac de Poudlard, dirigée par Murcus.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+1	11-12
CON	3d6	10-11
TAI	3d6+5	15-16
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6+6	16-17
INT	3d6+2	12-13
APP	3d6+5	15-16
POU	2d6	7

MOUVEMENT :	15
POINTS DE VIE :	13-14
COMBAT :	Morsure : 30% (1)
	Griffes : 30% (1)
	Armes de poing : 50% (variable)

ARMURE (écailles) : -1 dégâts
COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Art (Musique) :** 60% ; **Athlétisme :** 65% ; **Commandement :** 50% ; **Discrétion :** 55% ; **Dressage/Soin :** 60% ; **Empathie :** 55% ; **Esquive :** 65% ; **Fouille :** 40% ; **Orientation :** 55% ; **Persuasion/baratin :** 60% ; **Psychologie :** 50% ; **Survie :** 65% ; **Vigilance :** 65%

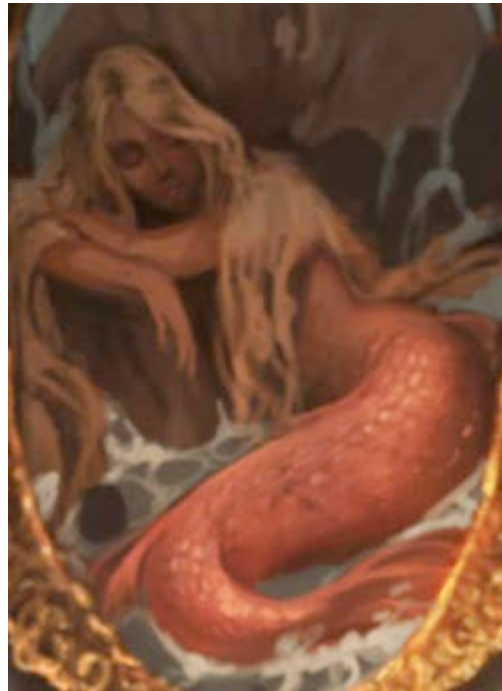
POUVOIRS ET CAPACITES :

Art (Musique) : Le Selkie – comme tous les êtres de l'eau – maîtrise certains instruments de musique.

Natation : Le Selkie est un excellent nageur. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale que le Selkie doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés difficiles sont à considérer comme moyens.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

SIRENE ET TRITON



Les Sirènes (ou Tritons si on parle des mâles) sont de magnifiques créatures qui appartiennent aux êtres de l'eau. Comme les autres créatures appartenant à cette dénomination, les Sirènes possèdent une apparence à la fois humaine – pour la partie supérieure de leur corps – et poisson – depuis le bassin, qui n'est autre qu'une gigantesque queue de poisson. Les Sirènes et les Tritons vivent dans les eaux chaudes de Grèce ou dans le lac du Loch Lomond en Ecosse. Comme tous les autres êtres de l'eau, les Sirènes et les Tritons possèdent un goût prononcé pour la musique et pour le chant, qu'ils maîtrisent à merveille. Les Sirènes possèdent leur propre langue et peuvent fasciner les personnes qui les entourent pour les rendre amoureuses d'elles.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	2d6+3	10
TAI	3d6+4	14-15
PER	3d6+4	14-15
DEX	4d6+4	18
INT	3d6+3	13-14
APP	4d6+10	24
POU	3d6+3	13-14

MOUVEMENT :	15
POINTS DE VIE :	13-14
COMBAT :	Morsure : 30% (1+1d3)
	Griffes : 30% (1+1d3)
	Armes de poing : 50% (variable)

ARMURE (écailles) : -1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Art (Chant)** : 65% ; **Art (Musique)** : 60% ; **Athlétisme** : 65% ; **Commandement** : 50% ; **Discrétion** : 55% ; **Dressage/Soin** : 60% ; **Empathie** : 55% ; **Esquive** : 65% ; **Fouille** : 40% ; **Orientation** : 55% ; **Persuasion/baratin** : 60% ; **Psychologie** : 50% ; **Survie** : 65% ; **Vigilance** : 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Art (Chant) : Les Sirènes et les Tritons sont capables de chanter de merveilleuse manière. Leur musique leur permet d'employer leur pouvoir de fascination sur les personnes qui les entendent, même si elles ne comprennent pas les paroles employées (celles-ci étant le plus souvent exprimées en langage des sirènes).

Art (Musique) : Les Sirènes et les Tritons – comme tous les êtres de l'eau – maîtrisent certains instruments de musique. Leur musique leur permet d'employer leur pouvoir de fascination sur les personnes qui les entendent.

Fascination : Les Sirènes et les Tritons possèdent un fort pouvoir d'attraction sur les êtres humains. Quand ils jouent de la musique ou qu'ils chantent, ils peuvent employer ce pouvoir afin de fasciner les personnes qui les entendent afin de les faire tomber amoureux d'elles. Ce pouvoir fonctionne

à peu près comme le sortilège Delecto ou le sortilège de Séduction desquels ils sont directement inspirés et qui possèdent des effets relativement similaires. Le chant ou la musique de la Sirène ou du Triton charment jusqu'à POUvoir cibles et les rend amoureux de soi tant que la musique ou le chant continue. Une fois que celui-ci s'arrête, les effets perdurent en diminuant progressivement encore durant 1d6+1 heures, à moins que le personnage ne subisse un contresort ou ne boive une potion qui en dissiperait les effets. La fascination ne peut cependant pas être utilisée sur une cible qui se trouve en train de combattre ou qui ne peuvent entendre le chant ou la musique. La Fascination a également 75% de chance d'échouer si une personne est déjà amoureuse. (Opposition : APP/POU)

Natation : Les Sirènes et les Tritons sont d'excellents nageurs. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que la Sirène ou le Triton doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés difficiles sont à considérer comme moyens.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

FAMILIERS DE SORCIERS

QU'EST-CE QU'UN FAMILIER DE SORCIER

Les sorciers qui entrent à l'école de magie, et plus généralement certaines familles de sorciers, peuvent choisir d'élever un ou plusieurs familier(s). Ce familier peut être une créature magique ou un animal plus classique mais qui est doté de facultés particulières. Certains familiers peuvent posséder une intelligence quasi-humaine, être liés emphatiquement au sorcier, voire partager ses sensations avec lui. Ces caractéristiques magiques proviennent – la plupart du temps – de potions que les familiers ont absorbé et qui possèdent un effet permanent. Mais il peut arriver que ces facultés magiques soient inhérentes au familier lui-même, comme dans l'exemple du Boursoufflet qui a été traité plus haut dans ce bestiaire. Il peut donc exister un nombre incalculable de variantes de familiers pour sorcier. En fait, il suffit de prendre un animal domestique moldu classique (prenons un chat par exemple) et de lui appliquer certaines caractéristiques magiques (déplacement rapide, patte de velours, capacité à parler le langage humain, etc....) et vous obtenez un familier supérieur que seuls les sorciers les plus fortunés peuvent s'offrir. Les créatures décrites dans les pages suivantes proposent quelques exemples de races et d'animaux familiers magiques que peuvent rencontrer nos jeunes sorciers au cours de leur formation. Il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive et deux familiers de la même race peuvent être totalement différents et posséder des caractères bien distincts. En fin de présentation, une petite liste de créatures basiques ainsi que quelques capacités magiques à leur appliquer seront également présentés afin que vous puissiez créer vos propres familiers pour vos sorciers.

Remarque : L'allusion aux points à dépenser pour l'obtention de tels familiers fera référence à la Base Harry Potter JdR pour la création des personnage, section avantages extérieurs.

COMPETENCES ET CAPACITES ADDITIONNELLES POUR FAMILIERS ET COUTS



Rappelons brièvement comment fonctionnent les familiers dans le monde de Harry Potter JdR : quand un sorcier débute son apprentissage, il peut choisir un familier. Le familier n'est pas une obligation mais représente un avantage pour de jeunes élèves curieux. Quand il crée son personnage, le joueur peut décider de dépenser un certain nombre de points pour obtenir un familier au-dessus de la norme. S'il choisit de ne



pas dépenser de point, son familier aura les caractéristiques décrites dans les exemples ci-dessus. En dépensant quelques points, le joueur peut « ajouter » une ou plusieurs capacités et compétences à son familier. Le tableau ci-dessous décrit ces « ajouts » et leur coût :



Remarque : D'autres animaux fantastiques peuvent devenir des familiers pour sorcier sous certaines conditions. Ceci est mentionné sous leur description, sous la rubrique « REMARQUES ».



Nom	Description	Coût
Armure	Ajoute une réduction de dégâts de 2 au familier	1
Capacité physique extraordinaire	Peut, une fois par jour, effectuer une action qui dépasse de loin les compétences physiques classiques du familier, comme un saut gigantesque, une course très rapide, voler dans une tempête sans se fatiguer, remonter une chute d'eau en nageant, etc.	2
Chance extraordinaire	Une fois par partie, le familier peut retenter un jet de compétence ou de caractéristique manqué	1
Déplacement rapide	Augmente de 3 le déplacement du familier	1
Intelligence humaine	Monte l'intelligence du familier à 3d6+6 - Moyenne 16-17	2
Insensibilité (poisons)	Le familier est totalement insensible aux poisons et à leurs effets	2
Lien empathique	Le familier peut communiquer ses émotions à distance (peur, faim, chaleur, sérénité) à son maître. Plus la distance est grande et plus cette compétence s'affaiblit.	1
Lien sensoriel	Le familier est lié de manière sensorielle à son maître. Ce dernier peut effectuer des jets de PERception via ce dernier (la difficulté augmente en fonction de la distance)	1
Parole	Le familier est capable de parler comme un humain	1
Soin	Une fois par jour, le familier peut régénérer ses blessures en dormant. Permet de récupérer 1 point de vie et refermer les blessures graves	1



EXEMPLES DE FAMILIERS DE SORCIER

ARAIGNEE			CHAT		
					
Caract.	Jets de dés	Moyenne	Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR :	1d4+1	3-4	FOR :	2d4	5
CON :	1d6+1	4-5	CON :	2d6	7
TAI :	1d4+1	3-4	TAI :	2d4+1	6
PER :	2d6	7	PER :	3d6+2	12-13
DEX :	2d6+2	9	DEX :	3d6+2	12-13
INT :	1d4	2-3	INT :	1d6+1	4-5
APP :	1d4+1	3-4	APP :	3d6	10-11
POU :	1d4+1	3-4	POU :	1d6+1	4-5
Mouvement :	4		Mouvement :	8	
Points de vie :	3-4		Points de vie :	6-7	
Armure :	-		Armure :	-	
Combat :	Mandibules : 15% (1)		Combat :	Morsure / Griffes : 30% (1)	
Compétences et capacités			Compétences et capacités		
Acrobatie : 45% ; Athlétisme : 15% ; Discrétion : 60% ; Esquive : 40% ; Fouille : 20% ; Orientation : 30% ; Survie : 20% ; Vigilance : 40% Pattes d'araignée : L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique ou de compétence. Grande perception : L'araignée effectue ses jets de perception (toucher) comme PERx6 quand elle est sur sa toile			Acrobatie : 60% ; Athlétisme : 40% ; Discrétion : 65% ; Esquive : 35% ; Orientation : 30% ; Survie : 30% ; Vigilance : 40% Souplesse du chat : Le chat retombe sur ses pattes, peu importe de quelle hauteur il tombe, ne subissant que 1 dégât par tranche de 3m à partir de 6m. Vision nocturne : Le chat voit aussi bien de nuit que de jour.		

<i>CHAUVE-SOURIS</i>			<i>CHOUETTE ET HIBOU</i>		
					
Caract.	Jets de dés	Moyenne	Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR :	1d4	2-3	FOR :	2d6+2	9
CON :	3d6	10-11	CON :	1d6+2	5-6
TAI :	2d4	5	TAI :	2d6+3	10
PER :	3d6+4	14-15	PER :	2d6	7
DEX :	3d6	10-11	DEX :	3d6	10-11
INT :	1d6	3-4	INT :	1d6	3-4
APP :	2d6	7	APP :	3d6	10-11
POU :	2d6	7	POU :	1d6	3-4
Mouvement :	10		Mouvement :	10	
Points de vie :	7-8		Points de vie :	7-8	
Armure :	-		Armure :	-	
Combat :	Morsure: 30% (1)		Combat :	Bec / Serres : 35% (1)	
Compétences et capacités			Compétences et capacités		
<p><i>Acrobatie</i> : 60%, <i>Discrétion</i> : 60% ; <i>Esquive</i> : 35%, <i>Orientation</i> : 55% ; <i>Survie</i> : 30% ; <i>Vigilance</i> : 40% ; <i>Voler</i> : 75%</p> <p><i>Ultrasons</i> : La chauve-souris est capable d'employer des ultrasons pour repérer son environnement. Cette capacité remplace les jets de PERception (vue)</p> <p><i>Ouïe</i> : Les jets de PERception (ouïe) de la chauve-souris se font comme PERx5</p>			<p><i>Acrobatie</i> : 60%, <i>Athlétisme</i> : 35% ; <i>Discrétion</i> : 65% ; <i>Esquive</i> : 35%, <i>Orientation</i> : 50% ; <i>Survie</i> : 30% ; <i>Vigilance</i> : 40% ; <i>Voler</i> : 75%</p> <p><i>Esquive aérienne</i> : Tant qu'il ou elle vole, le hibou ou la chouette bénéficie d'un bonus d'esquive de 10%.</p> <p><i>Vol silencieux</i> : Quand ils volent, le hibou et la chouette ne font aucun bruit, ce qui les rend difficilement repérables.</p>		

<i>CORBEAU</i>			<i>CRAPAUD</i>		
					
Caract.	Jets de dés	Moyenne	Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR :	2d6+1	8	FOR :	1d4	2-3
CON :	1d6+2	5-6	CON :	3d6+4	14-15
TAI :	2d6+2	9	TAI :	2d4	5
PER :	2d6	7	PER :	2d6+1	8
DEX :	2d6+2	9	DEX :	3d6	10-11
INT :	1d6	3-4	INT :	1d4	2-3
APP :	2d6+2	9	APP :	2d4	5
POU :	1d6+1	4-5	POU :	2d6	7
Mouvement :	9		Mouvement :	6	
Points de vie :	7-8		Points de vie :	9-10	
Armure :	-		Armure :	- 1	
Combat :	Bec / Serres : 35% (1)		Combat :	-	
Compétences et capacités			Compétences et capacités		
<p><i>Acrobatie</i> : 45% ; <i>Athlétisme</i> : 20% ; <i>Discrétion</i> 45% ; <i>Esquive</i> : 40% ; <i>Fouille</i> : 40% ; <i>Orientation</i> : 20% ; <i>Survie</i> : 25% ; <i>Vigilance</i> : 50%</p> <p><i>Imitation des sons</i>. Le corbeau peut imiter des sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal.</p> <p><i>Grande perception</i> : Le corbeau effectue ses jets de perception (ouïe) comme PERx5</p>			<p><i>Acrobatie</i> : 45% ; <i>Athlétisme</i> : 45% ; <i>Discrétion</i> 30% ; <i>Esquive</i> : 40% ; <i>Orientation</i> : 20% ; <i>Survie</i> : 25% ; <i>Vigilance</i> : 40%</p> <p><i>Natation</i> : Les jets d'athlétisme pour nager de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets difficiles sont à considérer comme de difficulté moyenne.</p> <p><i>Résistance (poisons/maladies)</i> : bénéficie d'une résistance aux poisons/maladies : VIR -2</p>		

<i>FURET</i>			<i>LEZARD</i>		
					
Caract.	Jets de dés	Moyenne	Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR :	1d6+1	4-5	FOR :	1d4	2-3
CON :	1d6+1	4-5	CON :	2d6+1	8
TAI :	2d4	5	TAI :	1d4	2-3
PER :	3d6	10-11	PER :	3d6+2	12-13
DEX :	3d6+3	13-14	DEX :	3d6+3	13-14
INT :	1d6+2	5-6	INT :	1d4	2-3
APP :	2d6+3	10	APP :	2d4	5
POU :	2d6+2	9	POU :	1d6	3-4
Mouvement :	7		Mouvement :	6	
Points de vie :	4-5		Points de vie :	5-6	
Armure :	-		Armure :	-1	
Combat :	Morsure/Griffes : 35% (1)		Combat :	Morsure : 25% (1)	
Compétences et capacités			Compétences et capacités		
<p><i>Acrobatie</i> : 40% ; <i>Athlétisme</i> : 25% ; <i>Discrétion</i> 50% ; <i>Esquive</i> : 40% ; <i>Fouille</i> : 35% ; <i>Orientation</i> : 20% ; <i>Survie</i> : 25% ; <i>Vigilance</i> : 50%</p> <p><i>Vision diurne/nocturne</i> : Le furet voit beaucoup mieux de nuit que de jour, ce qui inverse les malus dus à la luminosité de l'environnement</p> <p><i>Fouille</i> : Le furet possède la compétence fouille.</p>			<p><i>Acrobatie</i> : 45% ; <i>Athlétisme</i> : 45% ; <i>Discrétion</i> 55% ; <i>Esquive</i> : 40% ; <i>Orientation</i> : 25% ; <i>Survie</i> : 40% ; <i>Vigilance</i> : 55%</p> <p><i>Odorat (langue)</i> : La langue du lézard lui sert d'organe pour les jets d'odorat. Ces jets se font comme PERx5</p> <p><i>Escalade</i> : Les jets d'athlétisme pour escalader de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.</p>		

<i>RAT</i>			<i>SERPENT</i>		
					
Caract.	Jets de dés	Moyenne	Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR :	1d4	2-3	FOR :	1d6	3-4
CON :	2d6+3	10	CON :	1d6	3-4
TAI :	1d4	2-3	TAI :	1d6	3-4
PER :	3d6+2	12-13	PER :	2d6	7
DEX :	3d6+2	12-13	DEX :	3d6+3	13-14
INT :	1d4	2-3	INT :	1d6	3-4
APP :	2d4	5	APP :	2d6	7
POU :	1d6	3-4	POU :	1d4	2-3
Mouvement :	4		Mouvement :	5	
Points de vie :	6-7		Points de vie :	3-4	
Armure :	-		Armure :	-	
Combat :	Morsure : 25% (1)		Combat :	Morsure : 30% (1)	
Compétences et capacités			Compétences et capacités		
<p><i>Acrobatie</i> : 45% ; <i>Athlétisme</i> : 35% ; <i>Discrétion</i> 55% ; <i>Esquive</i> : 45% ; <i>Fouille</i> : 35% ; <i>Orientation</i> : 25% ; <i>Survie</i> : 40% ; <i>Vigilance</i> : 55%</p> <p><i>Fouille</i> : Le rat possède la compétence fouille</p> <p><i>Fuite</i> : En cas de danger, le rat bénéficie naturellement d'un bonus de 5% à tous ses jets visant à fuir.</p> <p><i>Résistance (poisons/maladies)</i> : bénéficie d'une résistance aux poisons/maladies : VIR -2</p>			<p><i>Acrobatie</i> : 50% ; <i>Athlétisme</i> : 40% ; <i>Discrétion</i> : 60% ; <i>Esquive</i> : 30% ; <i>Orientation</i> : 35% ; <i>Survie</i> : 35% ; <i>Vigilance</i> : 40%</p> <p><i>Odorat (langue)</i> : La langue du serpent lui sert d'organe pour les jets d'odorat. Ces jets se font comme PERx5</p> <p><i>Souplesse du serpent</i> : Les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le serpent doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme moyennes.</p>		

FAMILIERS SAUVAGES

Bien que les deux termes puissent être quelque peu opposés, les familiers sauvages sont monnaie courante dans l'univers des sorciers et peuvent se rencontrer aussi bien dans l'une des écoles de magie que dans la sphère privée des sorciers. Mais qu'est-ce qu'un familier sauvage au juste ? Un familier sauvage est – avant tout – un familier de sorcier. Celui-ci peut être à l'origine une créature magique ou un animal classique comme décrit dans le chapitre précédent mais – en règle générale – un Familier sauvage est doué d'une intelligence plus haute que la moyenne, voir même de certaines facultés magiques inhérentes. Ces familiers sont tous redevenus sauvages par suite de certains événements. Ces événements peuvent être variées comme la mort du sorcier, l'influence d'une zone magique puissante et sauvage (comme la Forêt Interdite par exemple) ou un processus magique (potion, sortilège, etc.) qui a mal tourné. Ceux-ci développent généralement des facultés magiques particulières qui dépendent de leur nature. Voici quelques exemples de familiers sauvages :

NIXE



Nixe était à l'origine un Croup d'un élève de Serpentard. Passionné de potions, son maître était persuadé qu'il pouvait transférer certaines propriétés de potions à son animal de compagnie afin de lui permettre de devenir invisible. S'étant basé sur les propriétés de certains lézards, l'élève a donc tenté de transférer la faculté de camouflage de celui-ci à son Croup, mais il fit de nombreuses erreurs dans le processus. La magie du Croup fut altérée par le processus et celui-ci acquies un aspect entre le chien et le lézard. Le processus coupa également tout lien avec son maître et le familier redevint sauvage.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	-	7
CON	-	8
TAI	-	7
PER	-	14
DEX	-	16
INT	-	10
APP	-	8
POU	-	12

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 8
COMBAT : Morsure/Griffes 30% (1)
ARMURE : -1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 40% ; **Discrétion :** 45% ; **Esquive :** 45% ; **Orienteur :** 45% ; **Survie :** 25% ; **Pistage :** 50% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Camouflage caméléon : Nixe possède la capacité de changer la couleur de ses écailles à la manière des caméléons afin de se camoufler dans son environnement. Ce camouflage est d'ailleurs très rapide et ne lui prend que quelques secondes pour être parfait. Quand il est camouflé, Nixe bénéficie d'un bonus de discrétion de 40%. Ce bonus passe à 20% s'il se déplace.

Charognard glouton : Peut consommer tout et n'importe quoi, que cela soit comestible ou non – sans que cela ne lui cause de problème.

Guérison : Les pouvoirs de guérison de Nixe sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, son corps se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos double par rapport à un être humain classique.

Haine envers les Moldus : la faculté de Nixe à repérer les Moldus s'est changée en haine quand il s'est vu altéré par les effets des potions ingérées. Ce faisant, il attaquera les Moldus et Né-Moldus dès qu'il en aura l'occasion.

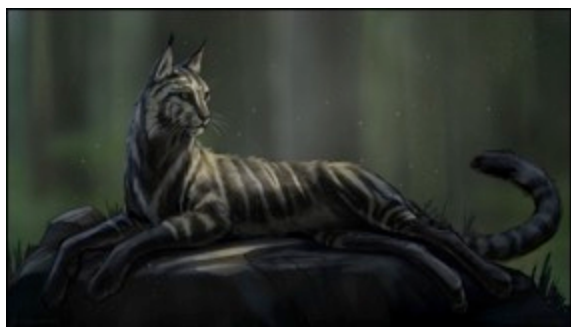
Perception (odorat) : Quand il utilise un jet de perception pour l'odorat, il effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1). Dans ce cas, Nixe peut utiliser son nez ou sa langue de lézard pour ce faire.

Perception des Moldus : Nixe peut naturellement faire la différence entre un Moldu et un sorcier. Cette faculté héritée de sa nature Croup lui permet également d'identifier les sorciers Né-Moldus.

Pistage : Nixe peut suivre une piste repérée par un jet d'odorat ou de vue. La difficulté du pistage dépendra du terrain, de la météo et de quand date la piste.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

OMBREA



Ombrea était un chat tout ce qu'il y a de plus normal et servait de familier à un élève de Poudlard qui s'amusa à surprendre ses amis en lui lançant des sortilèges d'agrandissement. Il surgissait alors des ombres pour imiter une attaque de grand fauve, ce qui avait de don d'amuser son maître mais un peu moins ses camarades de classe. Dotés d'une intelligence plus forte que ses congénères, ce chat est cependant redevenu sauvage lorsque des élèves ont décidé de se venger en lui lançant des sortilèges Mobili qui l'ont renvoyé jusque dans la Forêt Interdite. Fou de rage, Ombrea changea petit à petit pour redevenir sauvage. De plus, la magie de la forêt nourrit le sortilège d'agrandissement pour le rendre permanent. Les semaines passant, cet ancien familier développa également la capacité de se changer en ombre mouvante et de se déplacer parmi elles sans se faire repérer. Capable de passer d'une ombre à l'autre pour surgir devant ses proies, seuls ses deux yeux jaunes qui brillent dans le noir quand ils sont éclairés permettent de la repérer.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	-	8
CON	-	10
TAI	-	12
PER	-	14
DEX	-	15
INT	-	10
APP	-	12
POU	-	10

MOUVEMENT :		11
POINTS DE VIE :		11
COMBAT :	Morsure 40%	(1d3)
	Griffes : 40%	(1)
ARMURE :		Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 60%, **Athlétisme** : 60% ; **Discrétion** : 60% ; **Esquive** : 45%, **Orientation** : 30% ; **Survie** : 25% ; **Vigilance** : 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déplacement dans les ombres : Quand elle est sous sa forme d'ombre, Ombrea peut se déplacer instantanément dans n'importe quel lieu qui contient de l'ombre. Ce déplacement ne peut cependant pas excéder 9 mètres par round.

Forme d'ombre : Permet de se changer instantanément en ombre pour disparaître aux yeux de tous. Octroie un bonus de discrétion de 40%

Intelligence humaine : Ombrea est doté d'une intelligence humaine.

Souplesse du chat : Ombrea retombe sur ses pattes peu importe de quelle hauteur elle tombe, ne subissant que 1 dégât par tranche de 3m à partir de 6m.

Vision nocturne . Ombrea voit aussi bien de nuit que de jour. La vision nocturne fonctionne également quand elle se trouve plongée dans les ombres.

UTILISATION : Les poils d'une telle créature peuvent être employés dans des potions de dissimulation.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

VLAD



Vlad est l'ancien familier d'un jeune sorcier qui était fasciné par les vampires. Nommé ainsi en référence à Dracula, ce familier était lié émotionnellement et emphatiquement à son maître. Quand celui-ci fut changé en vampire, il commença à changer pour devenir à son tour une créature assoiffée de sang. A la mort de son maître, la magie qui les liait a transmis une partie des volontés de son maître et l'a rendu plus intelligent que les autres chauve-souris. Vlad chasse désormais chaque nuit et peut changer certaines de ses victimes en vampires en les infectant avec son sang. La nature vampirique de Vlad et les capacités de vampirisation héritées de son maître font de lui une créature dangereuse et très agressive qui peut se révéler dangereuse pour les Moldus et les sorciers qui ne sont pas bien préparés, d'où la classification de dangerosité plus élevée que les autres familiers sauvages.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	-	6
CON	-	14
TAI	-	8
PER	-	17
DEX	-	14
INT	-	7
APP	-	8
POU	-	10

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 11
COMBAT : Morsure 40% (1)
ARMURE : Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 60%; **Athlétisme :** 20%; **Discrétion :** 65%; **Esquive :** 45%; **Orientation :** 60%; **Survie :** 25%; **Vigilance :** 45%; **Voler :** 75%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Ouïe : Les jets de PERception (ouïe) se font comme PERx5.

Ultrasons : La chauve-souris est capable d'employer les ultrasons pour se repérer dans son environnement. Cette capacité remplace les jets de PERception (vue).

Vampirisation : Si le sang de Vlad entre en contact avec celui de la victime, il peut être infecté par celui-ci et se changer en vampire. Cette infection possède une VIRulence de 10. Un jet de sauvegarde réussie contre cette infection l'élimine totalement. L'infection met une semaine avant de changer totalement la cible en vampire. Il est possible – dans ce laps de temps – de soigner la victime à l'aide de potions pour la rétablir totalement. Une fois que l'infection a changé la cible en vampire, il n'y a plus de possibilité de retourner en arrière.

Vampirisme : Vlad peut aspirer le sang de ses victimes, qui se voient considérablement affaiblies (perte de 1d6+1 en FORce et 1d4+1 en CONstitution). Quand il vient de se nourrir, Vlad bénéficie d'un bonus de 10% à tous ses jets pour une durée d'une heure. Si la FORce ou la CONstitution de celui qui subit le vampirisme passe à 0, il meurt sur le coup.

Vision du sang : Vlad peut employer une vision spéciale propre aux vampires qui lui permet de voir la circulation du sang chez sa victime. Cette capacité s'approche d'une vision thermique mais pour les vaisseaux sanguins.

UTILISATION : Son sang peut être employé dans la confection de potions et de poisons.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

FANGIEUX



De prime abord, un Fangieux peut être confondu avec un morceau de bois mort. Quand on y regarde de plus près, on remarque cependant que celui-ci est muni de petites dents pointues et de pattes munies de nageoires. Le Fangieux se nourrit de mandragores et peut infliger de graves blessures avec ses morsures.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	7
CON	3d6+4	14-15
TAI	2d6	7
PER	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11
INT	1d4	2-3
APP	1d4	2-3
POU	2d4	5

MOUVEMENT : 5
POINTS DE VIE : 10-11
COMBAT : Morsure : 25% (1d3)
ARMURE (écailles) : -1 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 30%; **Athlétisme :** 25%; **Discrétion :** 40%; **Esquive :** 35%; **Orientation :** 25%; **Survie :** 40%; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Camouflage naturel : Quand il reste immobile, le Fangieux peut être aisément confondu avec un morceau de bois. Octroie un bonus en discrétion de 30%

Natation : Les Fangieux sont d'excellents nageurs. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le Fangieux doit effectuer, sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés difficiles sont à considérer comme moyens.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

FARFADET



De tous les êtres appartenant au petit peuple, seul le farfadet est doué de parole. Habitant exclusivement dans les bois et forêts d'Irlande. Le Farfadet est plus intelligent que la fée et moins malveillant que le diablotin, le lutin ou le Doxy. Le farfadet partage néanmoins l'espièglerie de ces créatures et apprécie de se faire remarquer par les Moldus. Il ne représente cependant pas une menace pour eux.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1d4	2-3
TAI	1d4	2-3
PER	3d6	10-11
DEX	4d6+6	20
INT	2d6	7
APP	3d6	10-11
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 5
POINTS DE VIE : 2-3
COMBAT : -
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 60% ; Athlétisme : 25% ; Discrétion 60% ; Esquive : 55% ; Orientation : 25% ; Survie : 10% ; Vigilance : 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Langage : Le farfadet peut parler la langue humaine.

Or des farfadets : Tous les farfadets peuvent créer de l'or à volonté. Comme dans les contes et les légendes, ils aiment à stocker celui-ci dans des chaudrons qu'ils disposent sous les arc-en-ciel. Celui-ci disparaît au bout de quelques heures.

UTILISATION : Or des farfadets

CLASSIFICATION MDLM : XXX

FÉE



La fée appartient au petit peuple. D'intelligence médiocre, elle est souvent considérée par les sorciers comme un animal décoratif. On la trouve dans les bois et les clairières où elle se cache des prédateurs grâce à de faibles pouvoirs magiques. Bien que possédant une apparence humaine, la fée n'est pas capable de parler et communique avec les siens par des bourdonnements aigus. La fée peut pondre une cinquantaine d'œufs sur la face inférieure des feuilles d'arbre. Les œufs éclosent en libérant des larves aux couleurs éclatantes qui formeront des adultes au bout d'une dizaine de jours.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4-1	1-2
CON	1d4-1	1-2
TAI	1d4-1	1-2
PER	3d6	10-11
DEX	4d6+8	22
INT	1d4	2-3
APP	4d6+2	16
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 3
POINTS DE VIE : 1-2
COMBAT : -
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 50% ; Athlétisme : 15% ; Discrétion 55% ; Esquive : 50% ; Orientation : 20% ; Survie : 10% ; Vigilance : 55% ; Voler : 35%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Invisibilité mineure : Permet de disparaître en devenant translucide, octroyant un bonus en discrétion de 30%.

UTILISATION : Les ailes de fée entrent dans la fabrication de potions magiques.

CLASSIFICATION MDLM : XX

FLEREUR



Le Fléreur ressemble à un gros chat aux oreilles disproportionnées et possédant une queue de lion. Cependant – comme le Croup – il s'agit d'une créature magique dotée d'une intelligence supérieure à la moyenne. Les motifs de son pelage varient grandement d'un individu à un autre. Souvent confondu avec un chat ordinaire par les Moldus, le Fléreur est capable de se reproduire avec des chats normaux, donnant naissance à des hybrides qui peuvent ensuite devenir des familiers de sorciers. Le Fléreur peut – sous condition de l'obtention d'un permis par le Ministère de la Magie – devenir le familier d'un sorcier.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6+2	9
TAI	2d6+1	8
PER	3d6+4	14-15
DEX	4d6+2	16
INT	2d6+2	9
APP	3d6	10-11
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 9
POINTS DE VIE : 8-9
COMBAT : Morsure 40% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 55%, **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 35%, **Orientation :** 30% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Clairvoyance : Le Fléreur possède une perception du monde qui l'entoure bien supérieure à celle des autres créatures. Les jets de PERceptions faits par le Fléreur se font tous comme PERx5. De plus, le Fléreur peut sentir le danger dans un futur proche, ainsi que son intensité. Il ne connaît cependant pas la nature de celui-ci mais sait en reconnaître les signes avant-coureurs de manière intuitive.

Souplesse du chat : Le Fléreur retombe sur ses pattes, peu importe de quelle hauteur il tombe, ne

subissant que 1 dégât par tranche de 3m à partir de 6m.

Vision nocturne : Le Fléreur voit aussi bien de nuit que de jour.

UTILISATION : Animal domestique (sous condition)

CLASSIFICATION MDLM : XXX

HYBRIDES CHAT-FLEREURS

Les hybridations entre les chats et les Fléleurs sont monnaie courante, à tel point que des élevages sont mis en place un peu partout dans le monde, ce qui permet aux jeunes sorciers de faire l'acquisition de ces « demi-fléleurs » comme familier. Un peu moins intelligents et clairvoyants que leur parent Fléreur, ils sont néanmoins plus gros et plus intelligents que leur parent chat et sont de fidèles compagnons.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d4+1	6
CON	2d6+1	8
TAI	2d6	7
PER	3d6+2	12-13
DEX	4d6	14
INT	2d6	7
APP	3d6	10-11
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : 8
POINTS DE VIE : 7-8
COMBAT : Morsure 35% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 60%, **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 30%, **Orientation :** 30% ; **Survie :** 40% ; **Vigilance :** 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Clairvoyance imparfaite : Le Demi-Fléreur possède une perception du monde qui l'entoure bien supérieure à celle des autres créatures mais qui ne fonctionne pas aussi bien que son parent Fléreur. Les jets de PERceptions faits par le Demi-Fléreur se font comme PERx5 pour la vue et PERx4 pour les autres sens. De plus, le Demi-Fléreur peut sentir le danger dans un futur proche mais pas son intensité. Fuyant celui-ci, il n'est pas rare qu'il disparaisse quelque jour quand il le perçoit.

Souplesse du chat : Le Demi-Fléreur retombe sur ses pattes, peu importe de quelle hauteur il tombe, ne subissant que 1 dégât par tranche de 3m à partir de 6m.

Vision nocturne : Le Demi-Fléreur voit aussi bien de nuit que de jour.

UTILISATION : Animal domestique
CLASSIFICATION MDLM : XX

FOCIFERE



Le Focifère est un oiseau africain connu pour son plumage aux couleurs éclatantes. Pouvant être vert, jaune, orange ou encore rose, il est connu pour son chant, qui rend fou celui qui l'entend. Le Focifère peut être un familier pour sorcier sous condition d'une autorisation du Ministère de la Magie. Le cas échéant, il doit subir un sort de mutisme chaque mois pour contrer les effets du chant. Les œufs du Focifère sont ornés de motifs éblouissants et ses plumes servent à faire des plumes fantaisie.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1d4+1	3-4
TAI	1d4+1	3-4
PER	2d6+6	12
DEX	3d6+4	14-15
INT	1d4	2-3
APP	3d6+4	14-15
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 4
POINTS DE VIE : 3-4
COMBAT : -
ARMURE : -
COMPETENCES :
Acrobatie : 45% ; Athlétisme : 15% ; Chant : 60% ; Discrétion 15% ; Esquive : 50% ; Orientation : 20% ; Survie : 15% ; Vigilance : 50% ; Voler : 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Chant de confusion : Une personne qui entend chanter le Focifère pendant plus d'une heure doit réussir un jet de POUvoirx3 pour ne pas en subir les effets. Ceux-ci ressemblent à un sort de confusion : malus de 50% aux actions de réflexion, y compris la magie, et se met à agir étrangement sans s'en rendre compte. Les effets deviennent permanents quand l'écoute est prolongée durant plusieurs semaines.

UTILISATION : Plume fantaisie
CLASSIFICATION MDLM : XXX

GNOME



Le gnome est un animal nuisible originaire d'Europe et d'Amérique du Nord. Infestant les jardins des sorciers, ils sont l'équivalent des taupes pour les Moldus. Se cachant sous terre dans des trous à gnomes, il suffit de s'en saisir et de les faire tourner pour leur donner le tournis et s'en débarrasser. Certains sorciers utilisent également un Chartier, mais cette méthode est très violente et mal vue dans la communauté. D'un caractère colérique, ils attaquent souvent les humains en leur assénant des coups de pied ou en les mordant. Ils disposent d'un langage rudimentaire.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1d4	2-3
TAI	2d4+1	6
PER	2d6+2	9
DEX	3d6	10-11
INT	1d4-1	1-2
APP	1d4	2-3
POU	1d4	2-3

MOUVEMENT : 4
POINTS DE VIE : 4-5
COMBAT : Morsure 20% (1)
ARMURE : -
COMPETENCES :
Acrobatie : 50% ; Athlétisme : 20% ; Discrétion 15% ; Esquive : 35% ; Orientation : 10% ; Survie : 15% ; Vigilance : 40%

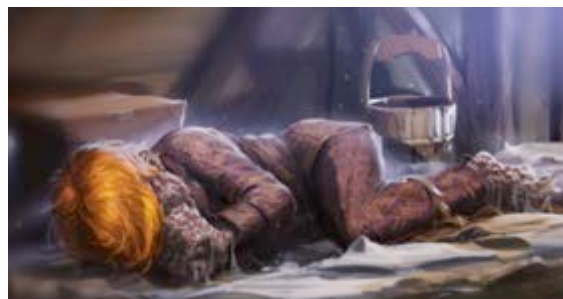
POUVOIRS ET CAPACITES :

Creuser : Le Gnome est excellent quand il s'agit de creuser des terriers pour s'y cacher. Quand il utilise un jet d'Athlétisme pour creuser un terrier, il bénéficie d'un bonus de 20%.

Orientation souterraine innée : Quand il se déplace dans son terrier et son réseau de galeries, le gnome sait exactement où il se trouve et n'a pas besoin de faire de jet d'orientation.

UTILISATION : -
CLASSIFICATION MDLM : XX

GOULE



La goule est une créature humanoïde très laide mais qui ne représente pas un réel danger pour les sorciers. Ressemblant le plus généralement à un ogre aux dents proéminentes, la goule se contente de pousser des gémissements et des grognements en direction de ceux qui s'approchent d'elle. Dans de rares occasions, la goule peut devenir hystérique et lancer tous les objets qui lui tombent sous la main. Ces accès d'hystérie s'arrêtent aussi vite qu'ils ne commencent. Habitant les greniers ou les granges des sorciers, elle peut devenir un animal domestique.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	2d6	7
TAI	3d6+6	16-17
PER	2d6+2	9
DEX	1d6+3	6-7
INT	1d4-1	1-2
APP	2d4	5
POU	1d4	2-3

MOUVEMENT : 5
POINTS DE VIE : 13-14
COMBAT : Morsure/griffe 20% (1)

ARMURE : -
COMPETENCES :

Acrobatie : 20% ; **Athlétisme :** 20% ; **Discrétion :** 5% ; **Esquive :** 15% ; **Orientation :** 10% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Hystérie : La goule peut soudainement devenir hystérique, sans raison apparente, se mettant à lancer des objets dans toutes les directions. Pour savoir si cette hystérie se déclenche, lancer 1d100. Un résultat de 091 à 000 signifie que la goule devient hystérique. Cette hystérie se calme après 1d4 minutes, cessant aussi vite qu'elle a débuté.

UTILISATION : Animal domestique

CLASSIFICATION MDLM : XX

GOULES CAMELEON

La goule caméléon est une variété spéciale de goule qui possède – en plus des caractéristiques de la goule classique – la capacité suivante :

Possession (objets) : La Goule caméléon est capable de prendre possession d'objets inanimés, comme des armures ou des armoires, et de les faire se mouvoir.

GOULES MEURTRIÈRES

Les goules meurtrières sont des goules qui ont déjà tué des sorciers ou des Moldus et qui ont pris goût au meurtre. Bien plus dangereuses que leurs cousines, elles font de très bonnes gardiennes de maison à condition d'être maîtrisées et surveillées. Il est – bien entendu – totalement illégal de posséder une telle goule chez soi et le Ministère de la Magie tente par tous les moyens de se débarrasser de telles créatures avant qu'elles ne commettent de nouveaux meurtres. Comme leurs caractéristiques varient un peu des goules classiques, voici un nouveau tableau de réalignement :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+2	12-13
CON	2d6+2	9
TAI	3d6+6	16-17
PER	2d6+4	11
DEX	1d6+5	8-9
INT	1d4	2-3
APP	2d4	5
POU	1d4+2	4-5

MOUVEMENT : 7
POINTS DE VIE : 12-13
COMBAT : Morsure/griffe 35% (1d3)

ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 30% ; **Athlétisme :** 30% ; **Discrétion :** 15% ; **Esquive :** 25% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 35% ; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Hystérie meurtrière : La goule meurtrière entre en hystérie quand elle croise un humain (Moldu ou sorcier). Elle se jette alors sur lui pour l'attaquer et ne cesse qu'une fois que celui-ci est mort.

UTILISATION : Gardien de certaines maisons et salles.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

GRAPCORNE



Le Grapcorne est un animal originaire des montagnes d'Europe et connu pour son agressivité extrême. D'une couleur violette tirant sur le gris, il possède des pattes terminées de quatre grands orteils, une bosse sur le dos et deux gigantesques cornes sur la tête. Celles-ci entrent dans la fabrication de nombreuses potions et figurent parmi les ingrédients les plus difficiles à trouver sur le marché. Le Grapcorne est parfois chevauché par des Trolls des montagnes mais ces derniers ne peuvent jamais réellement l'appivoiser et se retrouvent bien souvent à finir comme nourriture pour cet animal. La peau du Grapcorne est extrêmement épaisse – plus encore que celle des dragons – et repousse la majeure partie des sortilèges. Très puissant physiquement, il peut également atteindre des vitesses impressionnantes quand il chasse de quoi se nourrir.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	5d6+10	27-28
CON	5d6	17-18
TAI	4d6+16	30
PER	4d6+2	16
DEX	4d6+5	19
INT	3d6+4	14-15
APP	2d6+10	17
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT :	18
POINTS DE VIE :	23-24
COMBAT :	
Cornes : 60%	(4d6)
Griffes : 60%	(2d6)
Morsure : 60%	(3d6)
ARMURE (peau épaisse) :	-15 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 65% ; **Athlétisme :** 75% ; **Esquive :** 15% ; **Discrétion :** 30% ; **Orientation :** 55% ; **Pistage :** 70% ; **Survie :** 60% ; **Vigilance :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Agressivité : Un Grapcorne ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route et qu'il considère automatiquement comme une proie ou comme une menace. Quand il est en présence d'une proie ou d'un adversaire potentiel, le Grapcorne doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas attaquer la proie. Quand il est confronté à plus puissant que lui, le Grapcorne peut cependant momentanément laisser de côté son agressivité et « jouer » à l'animal domestique le temps qu'une opportunité de contrattaquer se présente.

Athlétisme : Le Grapcorne possède des capacités physiques extraordinaires. En règle générale, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne que le Grapcorne doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'Athlétisme classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Grande endurance : Le Grapcorne fait partie des créatures les plus durantes connues. Capable de courir durant des heures, voire même des jours sans même être essouffé ni ressentir la moindre fatigue physique.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Grapcornes sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Grapcorne se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Peau épaisse : La peau du Grapcorne est très épaisse et le protège de la majeure partie des dégâts qu'on pourrait lui occasionner, comme celle des dragons. Cependant, celle-ci possède également un effet qu'on pourrait qualifier de dissipatif pour les sortilèges. Tout sortilège lancé avec succès sur un Grapcorne aura automatiquement 80% de chances d'échouer en étant arrêté par cette peau épaisse. Quand un sortilège est lancé sur le Grapcorne, lancer un d100. Si le résultat se situe entre 021 et 000 – bornes comprises – alors le sort est sans effet. Dans le cas d'une réussite, diminuer l'effet du sortilège de moitié (temps, effets, etc.). Les sortilèges à durée permanente deviennent des sortilèges à durée variable (minutes).

Pistage : Le Grapcorne est capable de suivre une piste repérée par un jet de PERception.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

GRIFFON



Le Griffon est une créature possédant la tête et les pattes antérieures d'un aigle géant, ainsi que le corps et les pattes arrière d'un lion. Originaire de Grèce, il est connu pour être un excellent gardien de trésors et est souvent employé comme tel par les sorciers. Connus pour être dangereux, les griffons peuvent cependant être apprivoisés par certains sorciers habiles.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+6	16-17
CON	3d6+4	14-15
TAI	3d6+6	16-17
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6+3	10
INT	1d6+1	4-5
APP	2d6+1	8
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : Sol 8

Vol 15

POINTS DE VIE : 14-15

COMBAT : Bec/Griffes 50% (2d6)

ARMURE : Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 65 ; **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 30% ; **Survie :** 40% ; **Vigilance :** 45% ; **Voler :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bond : Les puissantes pattes arrière du Griffon lui permettent de faire des bonds gigantesques de près de 9 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jet classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Voler : Le Griffon peut voler dans les airs avec facilité. Grâce à sa force, il peut également déplacer sans mal une charge dans les airs.

UTILISATION : Poudre d'ongle de griffon : Peut être utilisée comme ingrédient pour la fabrication de potions. Elle entre, par exemple, dans la composition de la solution de Force.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

GRINCHEBOURDON



Le Grinchebourdon est un petit insecte de couleur grise, couvert de poils, et qui ressemble énormément aux bourdons classiques. Même s'il préfère vivre dans les endroits sombres tels que les vieux troncs ou les cavités de certaines habitations abandonnées, il peut également infecter des ruches. Le Grinchebourdone mange des orties, aussi n'est-il par rare de trouver quelques spécimens dans les cultures et jardins laissés à l'abandon. Le Grinchebourdon produit une sorte de sécrétion qui ressemble à de la mélasse et qui provoque une effet de mélancolie chez ceux qui la consomment.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4-1	1-2
CON	2d6	7
TAI	1	1
PER	3d6	10-11
DEX	4d6+2	16
INT	1	1
APP	2d4	5
POU	2d4+1	6

MOUVEMENT : 1

POINTS DE VIE : 4

COMBAT : -

ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 15% ; **Discrétion :** 30% ; **Esquive :** 45% ; **Orientation :** 45% ; **Survie :** 10% ; **Vigilance :** 25% ; **Voler :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Sécrétion : Le Grinchebourdon produit une sécrétion ressemblant à de la mélasse. Si elle est consommée, cette sécrétion provoque la mélancolie. Cette sécrétion s'apparente à la potion de mélancolie, en moins puissant. **Effet :** POUx2 pour effectuer une action sinon inaction

Voler : Le Grinchebourdon est capable de voler.

UTILISATION : Sécrétions de Grinchebourdon : Sont utilisées comme un antidote dans les cas d'hystérie consécutive à l'ingestion de feuilles d'Alihotsy.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

HIPPOCAMPE



Animal originaire de Grèce, l'Hippocampe un hybride entre le cheval et le poisson. Sa tête et son torse tiennent du cheval alors que sa queue est celle d'un poisson. Sa peau et ses écailles sont bleues et leur couleur s'atténue à mesure qu'on remonte en direction de ses extrémités. L'hippocampe pond des œufs de grande taille qui, étant semi transparents, permettent d'apercevoir le Poulaintétard qui s'y développe. Dans les très rares cas où ils s'aventurent dans les courants d'eau chaude des mers où ils vivent, ils peuvent se retrouver emportés par ceux-ci et être capturés par des Êtres de l'eau qui - a force de patience et de persévérance - parviennent à en faire des montures exceptionnelles. En tant que montures, les Hippocampes peuvent devenir de bons combattants.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+6	16-17
CON	3d6+4	14-15
TAI	3d6+6	16-17
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6+3	10
INT	1d6+1	4-5
APP	2d6+1	8
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : Sol 3
Eau: 17

POINTS DE VIE : 14-15

COMBAT : Tête 45% (2d3)

ARMURE (écailles) : -1

COMPETENCES :
Acrobatie : 65%, **Athlétisme :** 50%;
Discrétion : 60%; **Esquive :** 40%, **Orientation :** 25%; **Survie :** 35%; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Coup de tête : L'Hippocampe peut charger une cible très violemment et lui asséner un coup de tête très puissant qui peut l'étourdir. En plus d'occasionner 1d4+1 dégâts, ce coup de tête envoie la cible à 1d6+3 mètres en arrière. Celle-ci doit également réussir un jet de CONStitutionx3 pour ne pas être considérée comme étourdie : malus de 20% à toutes les actions pour 1d4+2 rounds.

Natation : L'Hippocampe est un excellent nageur qui peut atteindre de grandes vitesses dans son milieu naturel. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que L'Hippocampe doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

UTILISATION : Monture des êtres aquatiques (très rare)

CLASSIFICATION MDLM : XXX

REMARQUE : L'œuf de l'Hippocampe met plusieurs semaines avant d'éclore. Le jeune qui s'y trouve - qu'on nomme le Poulaintétard - se développe dans cet œuf jusqu'à être parfaitement formé.

HIPPOCAMPE MONTURE

En tant que monture, l'Hippocampe voit certaines de ses caractéristiques se modifier. Voici ces modifications :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+8	18-19
CON	3d6+6	16-17
TAI	3d6+6	16-17
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6+4	11
INT	1d6+1	4-5
APP	2d6+1	8
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : Sol 4
Eau: 18

POINTS DE VIE : 16-17

COMBAT : Tête 45% (2d3+1)

ARMURE (écailles) : -1

COMPETENCES :

Acrobatie : 65%, **Athlétisme :** 60%;
Discrétion : 65%; **Esquive :** 45%; **Orientation :** 30%; **Survie :** 40%; **Vigilance :** 45%

REMARQUE : L'Hippocampe monture partage les capacités de l'Hippocampe classique, si ce n'est que son « Coup de tête » occasionne 1d4+2 dégâts au lieu de 1d4.

HIPPOGRIFFE



Comme le Griffon ou l'Hippocampe, l'Hippogriffe est une créature hybride. Possédant une tête, des pattes avant et des ailes d'aigle géant, le reste de son corps est celui d'un cheval. L'Hippogriffe possède un long bec et des serres qui atteignent aisément les quinze centimètres. Son plumage est de couleur grise, voire légèrement argenté, et les plumes de ses ailes se terminent souvent par des teintes de noir. D'autres peuvent prendre des couleurs gris-bleu, vert bronze, blanc rosé, marron-rouge ou noir d'encre. L'Hippogriffe est un animal excessivement fier et l'approcher ne se fait pas sans risque. Pour ce faire, il est indispensable de le regarder dans les yeux et de s'incliner bien bas pour montrer son respect et ses bonnes intentions. Si l'Hippogriffe rend son salut au sorcier, alors seulement celui-ci peut s'en approcher. Comme dans le cas des chevaux ailés, l'Hippogriffe doit subir régulièrement des sortilèges de Désillusion pour que les Moldus ne comprennent pas sa véritable nature. Même si cela s'avère extrêmement difficile, certains sorciers parviennent à dompter des Hippogriffes pour en faire des montures. Les Hippogriffes pondent un œuf unique qui est très fragile. Celui-ci éclot au bout de 24 heures et donne naissance à un jeune totalement formé. Celui-ci est capable de voler au bout de quelques semaines.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+6	16-17
CON	3d6+4	14-15
TAI	5d6+3	20-21
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+4	14-15
INT	2d4+1	6
APP	2d6+3	10
POU	3d6+2	12-13

MOUVEMENT : Sol 15
Vol 20
POINTS DE VIE : 17-18

COMBAT : Bec 45% (2d6)
Pattes : 40% (1d6)
ARMURE (peau épaisse) : -2

COMPETENCES :

Acrobatie : 65%, **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion :** 55% ; **Esquive :** 40%, **Orientation :** 30% ; **Survie :** 50% ; **Vigilance :** 50% ; **Voler :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Attaque en piqué : La méthode de chasse de l'Hippogriffe consiste à plonger sur sa proie depuis les airs en profitant de sa vitesse pour tuer sa proie en une seule et unique attaque. Quand il effectue une attaque en piqué, l'Hippogriffe bénéficie d'un bonus à l'attaque de griffe ou de bec de 10%. Les dégâts occasionnés par une telle attaque augmentent de 1d6+2.

Perception accrue (vue) : La grande faculté visuelle de l'Hippogriffe lui permet de voir bien plus loin qu'une créature classique. De plus, les jets de PERception (vue) s'effectuent comme PERx6 et non PERx5.

Voler : L'Hippogriffe est capable de voler dans les airs avec facilité. Grâce à sa force hors du commun, il peut également déplacer sans mal de lourdes charges et porter plusieurs cavaliers. De plus, les jets de vol de difficulté normale et moyenne qu'il doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de vol classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

UTILISATION : Dressé correctement, l'Hippogriffe peut devenir une monture fidèle et capable de porter plusieurs cavaliers sur de longues distances.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

HORGLUP



Le Horglup est une créature des forêts d'Europe qui ressemble étonnamment à un champignon tout ce qu'il y a de plus inoffensif. On le reconnaît à sa

couleur rose et à son apparence, semblable à un champignon charnu, à la différence notable qu'il possède des tentacules musculeux qui lui servent à fouiller le sol et des poils noirs et durs sur son chapeau. Considéré comme un nuisible par les sorciers, on peut se débarrasser du Horglup en laissant des gnomes le manger. Il convient ensuite de se débarrasser des gnomes, qui ne manqueront pas d'infester une zone où leur favori se développe en abondance. Le Horglup possède une reproduction qu'on pourrait qualifier d'explosive et peut complètement coloniser un jardin en quelques jours seulement. Le venin de Musard est l'une des rares substances qui soit capable de lutter efficacement contre une invasion de Horglups dans un jardin.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	2d6	7
TAI	1d4	2-3
PER	2d6	7
DEX	1d4	2-3
INT	1	1
APP	1d4	2-3
POU	1d4	2-3

MOUVEMENT : 1
POINTS DE VIE : 4
COMBAT : Épines 10% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 10%, Athlétisme : 15% ; Discrétion : 35% ; Esquive : 5%, Orientation : 5% ; Survie : 5% ; Vigilance : 25%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Reproduction explosive : Les Horglups sont capables de se reproduire très rapidement grâce aux spores qu'ils émettent. Les jeunes Horglup se développent rapidement pour atteindre l'âge adulte au bout de trois jours seulement. Ils sont alors prêts à se reproduire à leur tour. Le venin de Musard permet de tuer les adultes et les spores pour qu'elles ne puissent donner naissance à de nouveaux Horglups.

Spores : Quand on le manipule, le Horglup relâche des spores qui irritent les yeux et les voies respiratoires de ceux qui sont en contact avec eux. Cela se traduit par un malus de 10% à chacune des actions durant 1 heure et des jets de PERception (vue) qui se font comme PERx1 au lieu de PERx5, également durant 1 heure. Une exposition prolongée à ces spores peut provoquer des dégâts durables.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : X

HODAG



Le Hodag s'apparente à un croisement entre un chien et un crapaud. De grande taille, il possède des yeux rouges et de longs crocs qui lui sortent de la gueule. La magie du Hodag se concentre principalement dans ses cornes. Quand elles sont réduites en poudre, elles peuvent garder une personne éveillée pendant une semaine complète tout en la protégeant des effets de l'alcool. Les proies favorites des Hodags sont les Veaudelunes.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+4	11
CON	3d6+1	11-12
TAI	2d6+5	12
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6+1	11-12
INT	1d4	2-3
APP	2d6	7
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 11-12
COMBAT : Morsure : 40% (1d6)
ARMURE (peau épaisse) : -1 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 45% ; Athlétisme : 50% ; Discrétion : 40% ; Esquive : 40% ; Orientation : 35% ; Survie : 25% ; Vigilance : 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Insomnie : le Hodag peut provoquer l'insomnie d'une créature qui se trouve à une trentaine de mètres de lui. Il emploie cette technique pour affaiblir ses proies.

Perception (odorat) : Quand il utilise un jet de perception pour l'odorat, le Hodag effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).

UTILISATION : Cornes de Hodag : Réduites en poudre, les cornes de Hodag peuvent garder une personne éveillée pendant une semaine complète tout en la protégeant des effets de l'alcool.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

JACKALOPE



Le Jackalope est un lièvre au pelage brun doté de bois d'antilope originaire d'Amérique du Nord. Le Jackalope est un animal très sociable, qui apprécie la compagnie d'autres animaux. D'un naturel têtu, les Jackalopes adolescents possèdent des bois plus courts que les adultes. Ils doivent dépenser beaucoup plus d'énergie que les adultes car, s'ils ne le font pas, ils sont pris d'une crise de frénésie et se mettent à sauter dans les sens sans pouvoir se contrôler, provoquant de gros dégâts alentours. Les jeunes Jackalopes ont également tendance à creuser des trous pour évacuer leur trop-plein d'énergie, causant des dégâts aux champs et parfois même aux cultures.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6+4	11
TAI	2d4+1	8
PER	3d6+8	18-19
DEX	3d6+6	16-17
INT	2d4-2	3
APP	2d6-1	6
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT :	11
POINTS DE VIE :	9-10
COMBAT :	
Morsure/Griffes : 30%	(1)
Cornes : 30%	1d4-2
ARMURE :	-

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion** 40% ; **Esquive :** 70% ; **Orientation :** 30% ; **Survie :** 30% ; **Vigilance :** 55+15%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Creuser : Le Jackalope est excellent quand il s'agit de creuser des terriers pour s'y cacher. Quand il utilise un jet d'Athlétisme pour creuser un terrier, il bénéficie d'un bonus de 20%.

Esquive de sortilège : La grande vitesse et la dextérité hors norme du Jackalope lui permettent d'effectuer un jet de DEXtérité contre tous les sortilèges qui lui sont lancés, même ceux qui ne le permettent normalement pas. A chaque sortilège lancé, le Jackalope peut effectuer un jet de DEXtéritéx3 -(Niveau du sortilège x5%). Si ce jet est réussi, alors le Jackalope esquive ce dernier sans en subir les conséquences.

Frénésie : Quand il ne peut pas se dépenser suffisamment, le Jackalope est pris d'une frénésie incontrôlable qui le fait courir et creuser des terriers de manière compulsive. Dans cet état, le Jackalope cause de gros dégâts aux objets qui l'entourent et aux terrains dans lesquels il creuse. Cette frénésie l'épuise cependant et le Jackalope perd 1 point de vie sous forme de dégâts non-létaux par heure. Une fois arrivé à 1 point de vie, il s'écroule de fatigue et commence à récupérer ses points de vie de manière classique. Une fois le maximum de points de vie atteint, le Jackalope ne peut plus entrer en frénésie avant un nombre de jours équivalent au nombre d'heures passées en frénésie. Sous frénésie, les caractéristiques suivantes du Jackalope augmentent comme suit : Mouvement +1, esquive des sortilèges DEXx4 - (Niv du sortilège x5%), Bonus octroyés par la capacité Grande vigilance supprimé.

Grande agilité : En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le Jackalope doit effectuer pour sauter un obstacle sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles passent à difficulté moyenne.

Grande vigilance : Le Jackalope possède une ouïe hors-norme. Cette caractéristique fait qu'il est toujours attentif à ce qui l'entoure. Octroie un bonus de 15% dans la compétence vigilance.

UTILISATION : Ramure de Jackalope : Les bois de la ramure du Jackalope étaient employés comme cœur de baguettes au 17^{ième} siècle par les fabricants de baguettes Isolt Sayre et James Steward.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

JOBARBILLE



Le Jobarbille est un petit oiseau bleu originaire d'Europe et d'Amérique du Nord possédant de petites taches sur ses plumes. Silencieux depuis son éclosion jusqu'à sa mort, il lance un long cri constitué de tous les sons entendus durant sa vie - depuis le dernier au premier - lorsqu'il meurt.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1d6	3-4
TAI	2d4	5
PER	2d6+2	9
DEX	3d6+6	16-17
INT	1d4	2-3
APP	3d6	10-11
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 5

POINTS DE VIE : 5-6

COMBAT : Bec/Serres 15% (1)

ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 45%, Athlétisme : 15% ; Discrétion : 50% ; Esquive : 45%, Orientation : 15% ; Survie : 25% ; Vigilance : 55% ; Voler : 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Silence : Le Jobarbille n'émet aucun son jusqu'à sa mort et se déplace silencieusement. Les jets de discrétion de difficulté normale et moyenne qu'il doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de discrétion classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Voler : Le Jobarbille est capable de voler.

UTILISATION : Les plumes du Jobarbille sont utilisées dans la fabrication des sérums de vérité et des potions de Mémoire.

CLASSIFICATION MDLM : XX

KAPPA



Le Kappa ressemble à un singe couvert d'écailles et possédant des mains palmées. Originaire du Japon, il possède une tête creuse et remplie d'eau qui lui donne une force extraordinaire pour sa taille relativement modeste. Aussi agile sur terre que dans l'eau, le Kappa peut également compter sur ses écailles pour le protéger des attaques. Pouvant s'avérer agressif, il se nourrit de sang humain mais il n'attaquera pas si on lui lance un concombre avec le nom de la personne qui lui fait face, gravé dessus. Un sorcier qui salue le Kappa peut également lui faire vider sa tête de l'eau de force qu'elle contient et ainsi le priver de toute son énergie. Dans un tel état le Kappa ne représente plus une menace.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+13	20
CON	2d6+2	9
TAI	2d6+1	8
PER	2d6+2	9
DEX	3d6+4	14-15
INT	1d4	2-3
APP	2d6	7
POU	3d6+4	14-15

MOUVEMENT : 5

POINTS DE VIE : 8-9

COMBAT : Griffes/Morsure 45% (2d3)

ARMURE (écailles) : -3

COMPETENCES :

Acrobatie : 50%, Athlétisme : 50% ; Discrétion : 45% ; Esquive : 40%, Survie : 50% Orientation : 30% ; Vigilance : 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Agilité du singe : Le Kappa est capable d'escalader les arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le Kappa doit effectuer pour escalader quelque chose sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Eau de force : L'eau contenue dans la tête du Kappa lui donne sa force. Privé de cette eau, il voit ses caractéristiques et compétences diminuer drastiquement (voir plus bas).

Obsession : le Kappa ne peut résister aux concombres. Toute personne lui en offrant un neutralise automatiquement l'agressivité du Kappa.

Natation : Le Kappa est un excellent nageur qui – grâce à ses pieds palmés – est aussi agile dans l'eau que sur terre. En règle générale, les jets de natation de difficulté normale et moyenne que le Kappa doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

REMARQUE : Quand il est privé de son eau de force, le Kappa voit la majeure partie de ses caractéristiques et compétences baisser. Voici quelles sont les caractéristiques et compétences d'un Kappa sans son eau de force :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	-	2
CON	-	2
TAI	-	8
PER	-	6
DEX	-	6
INT	-	2-3
APP	-	7
POU	-	2

COMPETENCES :

Acrobatie : 20%, **Athlétisme :** 20% ; **Discrétion :** 25% ; **Esquive :** 20%, **Survie :** 30% **Orientation :** 5% ; **Vigilance :** 20%

MOUVEMENT : 4
POINTS DE VIE : 5
COMBAT : Griffes/Morsure 5% (1)

KELPI



Le Kelpie est un démon qui vit dans les Lochs de Grande Bretagne et d'Irlande. Métamorphe pouvant adopter de nombreuses formes, on le rencontre le plus souvent sous sa forme chevaline, portant une crinière faite de joncs. Le Kelpie est une créature extrêmement dangereuse, que ce soit pour les sorciers ou pour les Moldus. En effet, cette créature possède la faculté de neutraliser les sortilèges Repousse-Moldus afin de les attirer près de l'étendue d'eau dans laquelle il vit. Sous sa forme chevaline, il invite les êtres humains à monter sur son dos pour ensuite les attirer au fond de l'eau pour les noyer et les dévorer. Fort heureusement, cette créature peut être neutralisée simplement par un sorcier en lui plaçant une bride sur la tête. L'animal devient alors très docile et accepte de se laisser guider par le sorcier. Celui-ci redevient cependant sauvage dès qu'on lui ôte cette bride. Pour ce faire, le sortilège de « Mise en place » représente encore la façon la plus simple et la plus sûre de procéder. Le Kelpie vivant dans le Loch Ness est à la fois le plus grand et le plus célèbre des Kelpies connus. Les Moldus le connaissent sous le nom de « monstre du Loch Ness ». Les caractéristiques ci-dessous concernent la forme chevaline du Kelpie

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+8	18-19
CON	3d6+6	16-17
TAI	4d6+10	24
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+3	13-14
INT	1d6	3-4
APP	3d6+6	16-17
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 13
POINTS DE VIE : 20-21
COMBAT : Sabot/Morsure 45% (3d6)
ARMURE (écailles) : -4

COMPETENCES :

Acrobatie : 55%, **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion :** 55% ; **Esquive :** 40%, **Survie :** 40% **Orientation :** 40% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Attirance : Comme pour d'autres êtres de l'eau, le Kelpie peut employer un pouvoir d'attraction sur les êtres humains. Le Kelpie peut tenter d'attirer les personnes qui l'entourent afin d'endormir leur méfiance. Les effets de ce pouvoir sont immédiats et la cible sera inmanquablement attirée vers le Kelpie. Sous sa forme chevaline, la personne ne désirera rien autant que le chevaucher. Les effets perdurent encore durant 1d6+1 heures, à moins que le personnage ne subisse un contresort ou ne boive une potion qui en dissiperait les effets. L'attirance ne peut cependant pas être utilisée sur une cible qui se trouve en train de combattre ou qui ne peuvent voir le Kelpie. (Opposition : POU/POU)

Métamorphose : Le Kelpie peut changer d'apparence en quelques secondes seulement. Les formes qu'il peut adopter peuvent grandement varier, allant de l'humain à celle d'un animal, en passant par des objets inertes. Le Kelpie possède cependant une grande préférence pour la forme d'un cheval à queue de poisson, qui n'est pas sans rappeler l'Hippocampe, à la différence que la crinière du Kelpie est toujours composée de joncs. Il peut également arriver que le Kelpie adopte la forme d'un cheval plus classique, doté de quatre pattes.

Natation : Le Kelpie est un excellent nageur. En règle générale les jets de natation de difficulté normale et moyenne que le Kelpie doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Neutralisation de sortilège : Le Kelpie peut tenter un jet de POUvoirx3 pour neutraliser un sortilège de Repousse-Moldu. Si celui-ci est réussi, le sortilège cesse de faire effet.

Résistance (magie) : Les sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Kelpie. Tout sortilège lancé a 5% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 096 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, les sortilèges à durée permanente passent à durée variable (minutes)

UTILISATION : Maîtrise possible avec une bride
CLASSIFICATION MDLM : XXXX

LEUCROTTA



Le Leucrotta est une créature magique qui ressemble à un élan possédant de longs bois à l'allure déchirés. Il est décrit comme ayant les hanches d'un cerf, la queue, la poitrine et le cou d'un lion, et la tête d'un blaireau. Le Leucrotta a une bouche incroyablement grande par rapport à la tête. Capable de s'ouvrir jusqu'au niveau des oreilles, celle-ci pourrait alors avaler un homme jusqu'à la taille.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+12	22-23
CON	3d6+3	13-14
TAI	6d6+8	29
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d6+1	8
APP	3d6+2	12-13
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : 13
POINTS DE VIE : 21-22
COMBAT : Cornes/Sabots : 45% (2d6)
ARMURE (peau) : -1 dégâts
COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; **Athlétisme :** 70% ; **Discrétion :** 30% ; **Empathie :** 20% ; **Esquive :** 25% ; **Imitation :** 70% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 85%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Alternance des genres : Le Leucrotta change de sexe au cours de sa vie, alternant les périodes où il est mâle et les périodes où il est femelle.

Force prodigieuse : Le Leucrotta possède une force phénoménale et peut déplacer, porter ou tirer des charges colossales.

Grande vigilance : Le Leucrotta ne ferme jamais les yeux. Cette caractéristique fait qu'il est toujours attentif à ce qui l'entoure. Octroie un bonus de 25% dans la compétence vigilance.

Imitation : Le Leucrotta a la capacité d'imiter parfaitement les voix et les sons des personnes qui l'entourent.

Immunité (acier) : Le Leucrotta est insensible à l'acier, qui ne peut ni le blesser, ni le tuer.

UTILISATION : -
CLASSIFICATION MDLM : XX

LICHEUR



Le Licheur ressemble en de nombreux points à un cochon classique, si ce n'est que celui-ci possède de longues pattes et des yeux entièrement noirs. Se nourrissant du lait d'une truie normale, il peut devenir énorme si on ne s'en débarrasse pas rapidement. Mais se débarrasser d'un licheur n'est pas chose aisée, car ce dernier est extrêmement rapide. La seule méthode efficace reste encore de chasser celui-ci à l'aide d'un chien blanc au pelage immaculé. En procédant ainsi, le Licheur ne revient jamais sur la propriété qu'il a occupé.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	2d6+3	10
TAI	2d6	7
PER	2d6+5	12
DEX	5d6+10	27-28
INT	1d4	2-3
APP	2d6	7
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 22
POINTS DE VIE : 8-9
COMBAT : Morsure 50% (1)
ARMURE : Aucune

COMPETENCES :
Acrobatie : 70%, *Athlétisme* : 50% ; *Discrétion* : 55% ; *Esquive* : 60%, *Orientation* : 30% ; *Survie* : 35% ; *Vigilance* : 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Grands déplacements : Le Licheur est capable de se déplacer très rapidement, semblant échapper à tous ceux qui tentent de l'attraper. La valeur de mouvement du licheur est de 22 malgré sa taille.

Peur : L'animal ne supporte pas la vue d'un chien blanc au pelage immaculé et fera tout son possible pour fuir très loin d'une telle créature. Il ne reviendra jamais sur le lieu de la rencontre avec un tel chien.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

LICORNE



La Licorne est un animal sauvage qui ressemble en de nombreux points à un cheval. A l'âge adulte, elle développe une longue corne caractéristique. Quand elle n'est encore qu'un poulain, la Licorne possède un pelage doré qui deviendra argenté avec l'âge pour - finalement - prendre une teinte blanc immaculé. Les sabots de la Licorne sont dorés. La Licorne est un animal farouche, qui se laissera difficilement approcher par les sorciers. Elle préférera cependant la présence d'une sorcière à celle d'un sorcier. Bien qu'étant une créature magique, la Licorne est effrayée par la pratique de celle-ci et s'enfuira si un sorcier jette des sortilèges devant elle, se déplaçant par des bonds prodigieux ou chargeant droit devant elle.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+10	17
CON	3d6+6	16-17
TAI	4d6+14	28
PER	4d6+6	20
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d6	7
APP	4d6+16	30
POU	3d6+4	14-15

MOUVEMENT : 15
POINTS DE VIE : 22-23
COMBAT : Sabots 35% (3d6)
ARMURE (peau) : -4 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55 ; *Athlétisme* : 50% ; *Discrétion* : 65% ; *Esquive* : 40%, *Orientation* : 30% ; *Survie* : 40% ; *Vigilance* : 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bond : La Licorne peut faire des bonds gigantesques de près de 9 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Grande guérison : Les pouvoirs de guérison des Licornes sont de loin supérieurs à la moyenne. Quand elle est blessée, le corps de la Licorne se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 5 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos multiplié par 3 par rapport à une créature classique.

Peur (magie) : Si on utilise la magie à proximité de la Licorne, celle-ci peut s'effrayer et fuir la source du sort. Elle doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas fuir sur-le-champ.

Piétinement : Quand elle charge une cible, la Licorne peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d4 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par la Licorne en train de charger.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Licornes. Tout sortilège lancé a 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sorts à durée permanente deviennent des sorts à durée variables (minutes)

UTILISATION :

Crin de Licorne : Le crin de Licorne est utilisé comme ingrédient de potion, comme la potion de beauté par exemple. Les crins de Licorne peuvent aussi être utilisés dans la fabrication de baguettes magiques. Comme il n'existe pas deux Licornes semblables, chaque baguette est différente.

Corne de Licorne : La corne de Licorne est utilisée comme ingrédient de potions. Elle entre dans la composition de l'antidote aux Poisons communs.

Sang de Licorne : Le sang de Licorne est argenté. Il permet de survivre quand on est proche de la mort, mais condamne celui qui le boit à vivre une demi-vie, privé de son corps. Le sang de Licorne peut également servir d'ingrédient de potion mais il est interdit à la vente.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

REMARQUE : La classification du ministère de la Magie n'est pas fonction d'une quelconque agressivité mais signifie que les Licornes doivent être traitées avec un très grand respect.

LIMACE DE FEU



Les Limaces de feu sont une variété de limaces particulière qu'on ne trouve que dans la forêt amazonienne. Capables de s'entourer de flammes pour se protéger des prédateurs, il peut arriver qu'elles mettent le feu à la forêt en tentant de se défendre.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4-1	1-2
CON	1d4	2-3
TAI	1	1
PER	1d6	3-4
DEX	1d6	3-4
INT	1	1
APP	1d4	2-3
POU	2d4+1	6

MOUVEMENT : 1
POINTS DE VIE : 2-3
COMBAT : -
ARMURE : Aucune
COMPETENCES :

Acrobatie : 10% ; **Athlétisme :** 5% ; **Discrétion :** 15% ; **Esquive :** 15% ; **Orientation :** 25% ; **Survie :** 15% ; **Vigilance :** 30%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Flammes : Quand elle se sent en danger, une Limace de feu peut s'entourer de flammes pour blesser son assaillant. Ces flammes de faible intensité occasionnent 1 dégât, sous la forme d'une petite brûlure. La cible doit réussir un jet de chance (POUx5) pour ne pas s'enflammer.

Insensibilité au feu : Les Limaces de feu sont naturellement insensibles au feu et aux dégâts que celui-ci peut leur occasionner. Cette insensibilité concerne également les sorts qui emploient le feu.

Sensibilité au froid : Les Limaces de feu détestent le froid. Tout sortilège qui emploie le froid ou des abaissements de température leur est fatal.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

LOUP-GAROU



Le Loup-garou est l'animal en lequel se transforme une personne atteinte de lycanthropie. Contrairement aux idées reçues, le Loup-garou n'adopte pas une forme humanoïde entre l'humain et le loup mais ressemble réellement à un loup normal. Il est d'ailleurs très difficile de différencier un Loup-garou sous sa forme canine d'un loup classique. Quelques petites différences comme les yeux, le museau plus court, peuvent révéler la véritable nature de cette créature. Bien qu'un Loup-garou soit physiquement très semblable à un loup commun, il ne se comporte pas du tout de la même manière. Un loup évitera – si possible – tout contact avec un être humain, tandis qu'un Loup-garou se montrera très agressif et sanguinaire envers les êtres humains, alors qu'il ne s'intéressera pas aux autres créatures – à moins qu'elles ne représentent une menace ou qu'il doive se nourrir.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+5	12
CON	3d6	10-11
TAI	2d6+1	8
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6+9	16
INT	3d6	10-11
APP	3d6+2	12-13
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 8-9
COMBAT : Morsure 40% (1d6)
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 45 ; Athlétisme : 50% ; Discrétion : 55% ; Esquive : 40% ; Orientation : 45% ; Pistage : 55% ; Survie : 45% ; Vigilance : 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Baisse d'intelligence : Bien que le Loup-garou soit humain à la base, celui-ci voit son intelligence diminuer quand il est sous sa forme canine, laissant ses instincts prendre le dessus.

Haine envers les humains : Le Loup-garou est naturellement violent envers les humains. Quand il croise un humain, il ne peut s'empêcher de l'attaquer pour tenter de le tuer.

Perception (odorat) : Quand il utilise un jet de PERception (odorat), le Loup-garou effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).

Pistage : Le Loup-garou est capable de suivre une piste préalablement repérée par un jet de PERception.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

REMARQUE : Se métamorphose uniquement au moment de la pleine lune.

LOUVETEAU DE LOUP-GAROU

Même si c'est extrêmement rare, il peut arriver qu'un Loup-garou mâle et un Loup-garou femelle se croisent au cours d'une nuit de pleine lune et décident de se reproduire. La Louve-garou donne alors naissance à des louveteaux qui sont en tous points semblables à des loups, si ce n'est qu'ils possèdent une intelligence quasi-humaine.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6	7
TAI	2d4+1	6
PER	2d6+2	9
DEX	2d6+7	14
INT	2d6+2	9
APP	3d6+1	11-12
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 10
POINTS DE VIE : 6-7
COMBAT : Morsure 35% (1d6)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 35 ; Athlétisme : 40% ; Discrétion : 45% ; Esquive : 30% ; Orientation : 30% ; Pistage : 55% ; Survie : 25% ; Vigilance : 35%

Intelligence humaine : Le louveteau de Loup-garou possède une intelligence humaine

Perception (odorat) : Quand il utilise un jet de PERception (odorat), le louveteau Loup-garou effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).

Pistage : Le louveteau Loup-garou est capable de suivre une piste préalablement repérée par un jet de PERception.

LUTIN DE CORNOUAILLE



Le Lutin de Cornouaille est une petite créature bleue malicieuse qui vit principalement – comme son nom le laisse deviner – dans la forêt de Cornouaille en Angleterre. Parlant par jacassements qu'ils sont les seuls à comprendre, les Lutins sont d'un caractère farceur. Ils n'hésitent jamais à faire des farces qui ont le don d'exaspérer ceux qui en sont victimes. Capables de voler même s'ils sont dépourvus d'ailes, il leur arrive de se saisir de Moldus et sorciers inattentifs pour les déposer dans des arbres.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6	7
TAI	2d6	7
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+5	15-16
INT	2d4+1	6
APP	2d4+1	6
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : *Sol* 3
Air 18

POINTS DE VIE : 7
COMBAT : Morsure 25% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 50% ; *Athlétisme* : 30% ; *Discrétion* : 15% ; *Esquive* : 45% ; *Oriente* : 20% ; *Survie* : 20% ; *Vigilance* : 35%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Vol magique : Le Lutin de Cornouaille possède la capacité de voler même s'il est dépourvu d'ailes. Quand il se déplace dans les airs, il le fait à très haute vitesse, ce qui le rend très difficile à arrêter.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

MALAGRIF TACHETE



Le Malagrif tacheté ressemble à un homard terrestre de couleur gris clair qui peut tendre sur le bleu. Contrairement au homard classique, le Malagrif tacheté est impropre à la consommation et peut provoquer des effets secondaires désagréables, comme une forte fièvre et une urticaire verdâtre. Se nourrissant de petits crustacés, le Malagrif aime également s'attaquer à des proies plus grandes que lui. Si un Malagrif vous mord, il entraîne un effet secondaire surprenant chez la victime qui la rend malchanceuse pendant presque une semaine.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d4+2	7
CON	2d4+2	7
TAI	1d4	2-3
PER	2d6	7
DEX	2d6+3	10
INT	1d4	2-3
APP	1d6	2-3
POU	2d4+1	6

MOUVEMENT : 3
POINTS DE VIE : 7
COMBAT : Morsure/Pinces 25% (1)
ARMURE (chitine) : -2

COMPETENCES :
Acrobatie : 20% ; *Athlétisme* : 15% ; *Discrétion* : 25% ; *Esquive* : 35% ; *Oriente* : 20% ; *Survie* : 15% ; *Vigilance* : 35%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Venin de malchance : Quand il mord, le Malagrif provoque une sorte de malédiction sur sa victime qui attire sur lui la malchance durant 1d6+1 jours. Durant cette période, la compétence Chance de la cible passe à 5% et celle-ci a plus tendance à attirer les catastrophes sur elle. Tout jet de dés visant à déterminer une cible aléatoire devient inutile et c'est la victime qui sera automatiquement désignée. **VIRulence** : 14

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

MANTICORE



La Manticore est un animal originaire de Grèce – tout aussi rare et dangereuse que la Chimère – possédant une tête humaine, un corps de lion et une queue de scorpion. Très intelligente et incroyablement dangereuse, la Manticore ne peut s'empêcher d'attaquer les humains – sorciers et Moldus – pour les dévorer en chantonnant. La Manticore peut tenir une conversation sensée mais elle ne fait pourtant pas partie des créatures considérées comme des êtres, car elle ne peut empêcher son instinct bestial de prendre le dessus quand elle rencontre une proie potentielle. La peau de Manticore a le pouvoir – tout comme celle des dragons et des Eruptifs – de repousser presque tous les sortilèges connus sans exception. Cette résistance à la magie est néanmoins largement supérieure à celles des autres créatures magiques connues, si bien qu'il est extrêmement difficile – pour un sorcier comme pour d'autres créatures magiques – de lutter contre une Manticore. Le poison contenu dans le dard de sa queue est considéré comme mortel, si bien qu'une seule piqûre provoque presque toujours une mort instantanée.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+6	16-17
CON	3d6+6	16-17
TAI	4d6+6	20
PER	2d6+6	12
DEX	3d6+6	16-17
INT	3d6+6	16-17
APP	2d6+6	12
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 15
POINTS DE VIE : 18-19

COMBAT : Morsure/Griffes 50% (2d6)
 Dard (1d6)
ARMURE (peau épaisse) : -8

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 65% ; **Discrétion :** 45% ; **Esquive :** 30% ; **Orientation :** 50% ; **Survie :** 60% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bestialité : Une Manticore ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route. Quand elle est en présence d'une proie potentielle, La Manticore doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas attaquer la proie.

Bond : Les puissantes pattes arrière de la Manticore lui permettent de faire des bonds gigantesques de près de 9 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jet classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Manticores sont bien supérieurs à la moyenne. Quand elle est blessée, le corps de la Manticore se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos double par rapport à un être humain ou une créature classique.

Immunité à son propre venin : La Manticore est immunisée à son propre poison, si bien qu'elle peut dévorer sans risque les proies qu'elle vient de tuer en les empoisonnant.

Langage humain : La Manticore est capable de parler la langue des humains, même s'il est rare que quelqu'un ait le temps de tenir une conversation avec elle.

Résistance (magie) : la majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Manticores. Tout sortilège lancé à 90% de chance d'échouer sur elle. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 010 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de trois quarts. De plus, les sorts à durée permanente voient leur durée passer à variable (minutes).

Venin mortel : Le dard de la Manticore contient un poison mortel qu'elle injecte à ses ennemis et ses proies quand elle les attaque. Très violent et rapide, ce venin ne possède aucun antidote connu à ce jour et provoque une mort immédiate de la cible s'il n'est pas contré par son système immunitaire. **VIRulence :** 22

UTILISATION : -
CLASSIFICATION MDLM : XXXX

MATAGOT



Le Matagot est une créature magique qui possède l'apparence d'un félin de couleur noire aux yeux bleus. Docile de nature, le Matagot est utilisé au ministère des Affaires Magiques pour effectuer des travaux subalternes, comme par exemple pour assurer la gestion de la salle du courrier et la sécurité de divers autres services. Créature docile de nature, le Matagot est parfaitement inoffensif la majeure partie du temps et ne représente pas une menace pour les sorciers. Néanmoins, si un Matagot est provoqué, il devient plus féroce et menaçant, et traquera son ennemi jusqu'à la mort. Les Matagots possèdent une extraordinaire résistance à la magie et une capacité innée à se multiplier quand ils sont attaqués, ce qui en fait de parfaits gardiens pour les lieux magiques sécurisés. L'enchantement qui octroie les pouvoirs des Matagots ne peut cependant pas perdurer au-delà des limites des lieux magiquement protégés contre les moldus. Un Matagot quittant ces lieux se changera en chat noir ordinaire.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+2	9
CON	2d6+3	10
TAI	2d6+1	8
PER	3d6+5	15-16
DEX	4d6+2	16
INT	2d6+2	9
APP	3d6	10-11
POU	3d6+3	13-14

MOUVEMENT : 9
POINTS DE VIE : 8
COMBAT : Griffes/Morsure 55% (1/1d4)
ARMURE : -
COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 55% ; **Discretion :** 60% ; **Esquive :** 35% ; **Fouille :** 50% ; **Orientation :** 35% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 75%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Esprit de meute : Quand un Matagot s'est multiplié magiquement, il garde un lien avec les créatures issues de lui. Les différents Matagots qui sont issus du même Matagot originel fonctionnent alors comme une meute, qui bénéficie alors de bonus lors de la traque d'ennemis.

Férocité : En temps normal, les Matagots sont des créatures parfaitement inoffensives pour un sorcier. Une fois attaquées cependant, elles deviennent des créatures violentes qui traquent leurs proies jusqu'à la mort.

Forme féline : Dès qu'un Matagot quitte le monde magique et entre dans le monde des moldus, il devient un chat noir ordinaire sans pouvoir. Il redeviendra Matagot une fois de retour sur le lieu qu'il garde.

Grande agilité : En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le Matagot doit effectuer pour sauter un obstacle sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles passent à difficulté moyenne.

Grande vigilance : Le Matagot est une créature créée magiquement pour garder les lieux magiques. Pour ce faire, les sorciers qui l'ont créé l'ont doté d'une vigilance hors du commun. Tous les jets de vigilance du Matagot obtiennent automatiquement un critique sur les résultats de dés de 001-010.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Matagots sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Matagot se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à un être humain ou une créature classique.

Multipliation magique : Si un sortilège offensif lancé sur un Matagot a échoué (voir résistance - magie) alors le Matagot crée automatiquement deux répliques identiques de lui-même.

Résistance (magie) : Les sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Matagots. Tout sortilège lancé a 80% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 020 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, les sortilèges à durée permanente passent à durée variable (minutes).

Souplesse du chat : Le Matagot retombe sur ses pattes, peu importe de quelle hauteur il tombe, ne subissant que 1 dégât par tranche de 3m à partir de 6m.

Vision nocturne : Le Matagot voit aussi bien de nuit que de jour.

UTILISATION : Gardiens : lieux magiques.

CLASSIFICATION MDLM : X → XXXX

MOKE



Le Moke est un petite lézard vert argenté originaire d'Irlande et de Grande-Bretagne. Très discret de nature, il possède également la faculté de rétrécir quand il se sent en danger. Cette capacité – qui semble liée à ses écailles – perdure quand l'animal meurt, si bien que les sorciers emploient sa peau pour la fabrication d'objets magiques comme des bourses anti-voleur. La peau de Moke est extrêmement chère car tous les objets fabriqués avec possèdent la capacité de disparaître à volonté et seul leur possesseur peut les utiliser. Combiné à un sortilège permettant d'augmenter leur capacité interne, ces objets – le plus souvent des sacs, des bourses ou des portefeuilles – représentent une grande richesse pour le sorcier qui les possède.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4+1	3-4
CON	1d6	3-4
TAI	1d6	3-4
PER	2d6+6	13
DEX	2d6+6	13
INT	1d4	2-3
APP	2d6	7
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 2
POINTS DE VIE : 3-4
COMBAT : Morsure 50% (1)
ARMURE (écailles) : -1 dégâts
COMPETENCES :

Acrobatie : 60%, **Athlétisme :** 35% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 50% ; **Orientation :** 25% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Rétrécissement : Quand il se sent en danger, le Moke peut rétrécir pour devenir minuscule et ainsi échapper plus facilement à ses ennemis. La taille du Moke passe alors à 0, ce qui le rend virtuellement impossible à apercevoir ou attraper. Le Moke reprend sa taille normale une fois que le danger est passé.

UTILISATION : La peau du Moke est utilisée pour fabriquer des sacs ou des bourses qui possèdent la faculté de rétrécir.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

MORENPLIS



Le Moremplis ressemble à une cape noire d'une épaisseur d'un centimètre environ et qui se déplace au sol lorsqu'il fait nuit. On le connaît également sous le nom de Suaire vivant. Le Moremplis s'attaque à des personnes endormies, les recouvrant dans leur sommeil comme un suaire et les étouffant avant de les digérer. Bien que les témoignages sur cette créature soient rares (peu de personnes ayant survécu à une attaque de Moremplis et donc ayant été capable d'en parler) on sait que cette créature est sensible au sortilège du Patronus, qui semble être le seul moyen de s'en débarrasser. Il est cependant rare que le sorcier attaqué puisse lancer un sort car les attaques se font durant son sommeil. Quand il s'est nourri, le Moremplis apparaît légèrement plus épais. Il ne reste aucune trace de la victime du Moremplis, comme si celle-ci avait été entièrement absorbée par celui-ci. Même si aucune corrélation n'a pu être établie avec certitude à ce jour, il semblerait que le Moremplis soit lié d'une manière ou d'une autre aux Détraqueurs.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+6	13
CON	2d6+6	13
TAI	1d6	3-4
PER	2d6+6	13
DEX	3d6+6	16-17
INT	2d6	7
APP	2d6	7
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 7-8
COMBAT : Étreinte : 55% -

ARMURE :**COMPETENCES :**

Acrobatie : 40%, **Athlétisme** : 15% ; **Discrétion** : 60% ; **Esquive** : 40%, **Oriente** : 35% ; **Survie** : 25% ; **Vigilance** : 35%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Camouflage des ombres : Quand il se déplace dans les ombres, le Moremplis passe pratiquement inaperçu, ce qui se traduit par un bonus de discrétion de 25%.

Créature malveillante : Le Moremplis est une créature malveillante de nature, ce qui le rend très sensible aux sortilèges ciblant ce genre de créatures – comme le sortilège du Patronus par exemple.

Déplacement silencieux : Le Moremplis ne fait pas plus de bruit que le froissement d'un tissu quand il se déplace, ce qui rend les jets de PERception (Ouïe) bien plus difficiles. Toute personne tentant d'entendre l'arrivée d'un Moremplis grâce à un jet de PERception se voit infliger un malus de 25%.

Étreinte : Le Moremplis ne cause pas de dommages à ses proies, mais se contente de les attaquer dans leur sommeil en les prenant dans une étreinte. Quand une cible est endormie, elle ne peut pas effectuer de jet pour contrer une étreinte. La créature effectue un jet dans sa compétence (noté sous Combat). En cas d'échec de l'étreinte, la cible a 50% de chance de se réveiller pour se retrouver face au Moremplis (lancer 1d100. Si le résultat est compris entre 001 et 050, alors la cible se réveille). Si le jet est réussi, la proie est prise dans l'étreinte de la créature et ne peut plus ni bouger, ni parler, puisque le Moremplis lui recouvre également le visage. Les sortilèges informulés fonctionnent cependant correctement. Toute créature prise dans une étreinte commence à suffoquer (cf. règle de la suffocation dans la Base pour Harry Potter JdR)

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur le Moremplis. Tout sortilège lancé a 80% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 21 et 000, alors le sortilège est raté. Les sortilèges lancés avec succès voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à effets permanent voient leur durée passer à variable (minutes). La seule exception à cette résistance est le sortilège du Patronus, qui fonctionne normalement et pour lequel les effets sont considérés comme pleinement effectifs.

UTILISATION : -**CLASSIFICATION MDLM : XXXXX****MURLAP**

Le Murlap ressemble à un rat de grande taille, à la différence que celui-ci possède un dos recouvert de tentacules. Vivant dans les zones côtières de Grande-Bretagne, le Murlap est très apprécié des sorciers, qui consomment ses tentacules ou qui les emploient pour créer de puissantes potions permettant de régénérer des blessures graves.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d4+1	6
CON	2d6+6	13
TAI	2d6	7
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+2	12-13
INT	1d4+1	3-4
APP	2d4	5
POU	2d6	7

MOUVEMENT :

2

POINTS DE VIE :

10

COMBAT : Morsure 30%

(1)

ARMURE :

-1

COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; **Athlétisme** : 40% ; **Discrétion** : 50% ; **Esquive** : 45% ; **Oriente** : 30% ; **Survie** : 40% ; **Vigilance** : 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Fuite : En cas de danger, le Murlap bénéficie d'un bonus de 10% à tous ses jets visant à fuir.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur le Murlap. Tout sortilège lancé a 25% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 78 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, les sortilèges à effets permanent voient leur durée passer à variable (minutes).

Résistance (poisons/maladies) : bénéficie d'une résistance aux poisons/maladies : **VIR -2**

UTILISATION : Les tentacules de Murlap sont utilisés pour fabriquer des potions comme l'Essence de Murlap ou le Felix Felicis. Elles peuvent aussi être consommées pour octroyer une résistance à la magie de 25%.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

MUSARD



Le Musard est une variété d'escargot géant qui possède la faculté de changer de couleur toutes les heures. Le Musard laisse derrière lui une traînée de bave extrêmement toxique qui brûle le bois, la chair ou la végétation. Sa coquille est également toxique et nécessite des gants résistants pour être manipulée sans risque. Le Musard a été domestiqué partout dans le monde et peut servir d'animal de compagnie ou de familier.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4-1	1-2
CON	2d6	7
TAI	1d4-1	1-2
PER	2d4	5
DEX	1d4-1	1-2
INT	1d4-1	1-2
APP	2d4	5
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 1
POINTS DE VIE : 4-5
COMBAT : -
ARMURE (coquille) : -1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 5% ; Athlétisme : 5% ; Discrétion : 10% ; Esquive : 5% ; Orientation : 30% ; Survie : 10% ; Vigilance : 35%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Changement de couleur : le Musard change de couleur une fois par heure.

Venin : Le venin de Musard est très puissant et attaque toutes les surfaces qu'il touche comme le ferait un acide. Quand on touche ce venin, celui-ci occasionne 1d4 dégâts et cause une grande souffrance et des brûlures profondes qui mettent du temps à guérir. La cible continue à perdre 1 point de vie par minute jusqu'à ce que le venin soit nettoyé ou que la partie du corps soit détruite. Compter le double de temps pour récupérer les points de vie ainsi perdus.

UTILISATION : Le venin de Musard est employé pour se débarrasser de certains nuisibles, comme les Horglup

REMARQUE : le Musard peut devenir l'animal de compagnie pour un sorcier.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

NIFFLEUR



Le Niffleur est une petite créature fouisseuse à la fourrure bouffante et au museau allongé qui fait quelque peu penser à une taupe. Le Niffleur possède la faculté de sentir les richesses et est – pour cette raison – très apprécié des gobelins. Le Niffleur est cependant dangereux si on le laisse seul, car il peut causer de gros dégâts à son environnement dans le but de mettre la main sur des richesses.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+2	9
CON	2d6+2	9
TAI	2d4+2	7
PER	3d6+8	18-19
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d4	5
APP	2d6	7
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT : 10
POINTS DE VIE : 8
COMBAT : Morsure/Griffes 30% (1)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 25% ; Athlétisme : 50% ; Discrétion : 45% ; Esquive : 35% ; Fouille : 60% ; Orientation : 40% ; Survie : 30% ; Vigilance : 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Faufiler : Le corps du Niffleur peut s'aplatir pour se faufiler dans des espaces de moins d'un millimètre d'épaisseur.

Forer : le Niffleur peut forer des trous profonds grâce à un jet d'Athlétisme

Fouille : Le Niffleur possède la compétence fouille, lui permettant de trouver des trésors.

Poche ventrale : Le Niffleur possède – comme d'autre marsupiaux – une poche ventrale dans laquelle il cache ses découvertes. Celle-ci est bien plus grande à l'intérieur qu'il n'y paraît.

Sixième sens : Le Niffleur est capable, grâce à un jet de PERceptionx4, de sentir la présence de richesses dans son environnement immédiat.

UTILISATION : Chasseur de trésors

CLASSIFICATION MDLM : XXX

NOUEUX



Le Noueux est une créature qui ressemble à s'y méprendre à un hérisson commun. En réalité, il est impossible de distinguer physiquement un Noueux d'un hérisson classique. Ce n'est qu'à son comportement qu'on peut déterminer sa réelle nature. En effet, un Noueux n'acceptera jamais de nourriture qu'on lui propose, interprétant cela comme une tentative d'empoisonnement. Il se mettra alors à tout ravager autour de lui si personne ne l'arrête.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	2d6+2	9
TAI	2d4+2	7
PER	2d6+2	9
DEX	3d6	10-11
INT	2d4-1	4
APP	2d6-1	6
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 4
POINTS DE VIE : 8
COMBAT : Morsure/Griffes 30% (1)
ARMURE (piquants) : -1 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 25% ; **Athlétisme :** 30% ; **Discrétion :** 50% ; **Esquive :** 35% ; **Fouille :** 30% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 20% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Fouille : Le Noueux possède la compétence fouille.

Piquants : Les piquants du dos du Noueux forment une défense naturelle très efficace contre ceux qui tentent de le manipuler sans gants épais. Tenter de manipuler un Noueux sans gants inflige 1 point de dégât.

Ravages : Quand on offre de la nourriture à un Noueux, il devient fou de colère et se met à ravager tout ce qui se trouve autour de lui. Dans cet accès de fureur, sa valeur de FORCE est doublée et les dégâts qu'il occasionne passent à 1d3.

UTILISATION : Les piquants de Noueux sont utilisés dans la fabrication de potions, comme la potion d'Hilarité par exemple.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

NUNDU



Le Nundu est une sorte de léopard géant originaire d'Afrique de l'Est. A l'âge adulte, il peut atteindre une taille équivalente à certains dragons. Anthropophage, il est extrêmement dangereux et difficile à arrêter du fait de sa grande résistance à la magie. Chasseur hors pair, totalement silencieux quand il se déplace, il est également connu pour posséder un souffle véhiculant une maladie mortelle et extrêmement contagieuse, capable de décimer des villages entiers. Cette maladie peut également être transmises par la morsure du Nundu, à la différence qu'elle est beaucoup plus virulente dans sa salive que dans son souffle. À l'état sauvage, le Nundu est un pratiquement impossible à maîtriser sans l'aide et le soutien d'une centaine de sorciers compétents et parfaitement entraînés, ce qui en fait – à tous les points de vue – l'animal le plus dangereux de la planète.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+16	30
CON	4d6+2	16
TAI	4d6+16	30
PER	4d6+4	18
DEX	2d6+15	22
INT	2d6+6	13
APP	3d6+5	15-16
POU	3d6+4	14-15

MOUVEMENT : 16
POINTS DE VIE : 23
COMBAT : Griffes : 60% (2d6)
Morsure : 60% (3d6)
ARMURE (peau épaisse) : -8 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 70% ; **Athlétisme :** 70% ; **Esquive :** 60% ; **Discrétion :** 100% ; **Pistage :** 70% ; **Orientation :** 55% ; **Survie :** 55% ; **Vigilance :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bond : Les puissantes pattes arrière du Nundu lui permettent de faire des bonds gigantesques de près de 12 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Grand chasseur : Le Nundu est parfaitement maître de ses sens. Quand il effectue un jet de PERception pour repérer une proie, il le fait toujours comme PERx5, et ce peu importe le sens employé.

Grande discrétion : Le Nundu est le seul animal au monde à maîtriser la compétence discrétion à 100%.

Grande endurance : Le Nundu fait partie des créatures les plus durantes connues. Capable de courir durant des heures, voire même des jours sans s'arrêter, il peut traverser des forêts entières sans même être essoufflé ni ressentir la moindre fatigue physique.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Nundus sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Nundu se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 3 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Pistage : Le Nundu est capable de suivre une piste préalablement repérée par un jet de PERception.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Nundus. Tout sortilège lancé à 95% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 006 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de $\frac{3}{4}$. De plus, les sortilèges permanent passent à durée variable (minutes).

Souffle de maladie : Le Nundu est capable de produire un souffle véhiculant une terrible maladie qui tue les personnes affectées en quelques jours. Aucun remède n'est connu pour cette maladie. Le souffle se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 3 mètres de long et de 1,5 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône doivent alors réussir un jet de CONstitution en contre de la maladie, qui possède une **VIRulence** de 25.

Venin : Le venin des Nundus affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque l'inoculation de la même maladie que le souffle, à la différence que la VIRulence est plus grande car déjà en contact avec l'organisme. Celle-ci passe à 28.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

OCCAMY



L'Occamy est une créature ressemblant à un serpent couvert de plumes et doté de deux pattes avec lesquelles il se déplace, ainsi que deux ailes. Ses couleurs varient du bleu au violet en pérennant toutes les nuances entre ces deux couleurs. Très protecteur envers ses couvées, il n'hésite pas à se montrer agressif envers les nombreuses personnes qui tentent de s'emparer de ses œufs. En effet, les coquilles de ceux-ci sont faites de l'argent le plus délicat et le plus pur qu'on puisse trouver et représentent donc une véritable fortune pour celui qui parvient à s'en emparer. L'Occamy est une créature dite « choranaptyxique », ce qui signifie que qu'elle a la faculté de faire varier sa taille selon l'espace dans lequel elle se trouve afin d'en occuper tout l'espace.

REMARQUE : Il est difficile de transcrire les caractéristiques de l'Occamy, car celles-ci vont dépendre de la taille qu'il adopte, aussi les trois tableaux suivants donneront quelques exemples de caractéristiques, compétences et autres valeurs dérivées en fonction des tailles adoptées. Pour le reste, il suffira de prendre les moyennes proposées dans la table et d'adapter quelques peu en fonction des besoins.

OCCAMY DE PETITE TAILLE

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3-4
TAI	1d6	3-4
PER	3d6+3	13-14
DEX	2d6+3	10
INT	2d6	7
APP	2d6+6	12
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 5
POINTS DE VIE : 3-4
COMBAT : Bec 25% (1)

ARMURE (peau) : -1 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 60%, **Athlétisme :** 40% ; **Discrétion :** 70% ; **Esquive :** 50%, **Orientation :** 30% ; **Survie :** 15% ; **Vigilance :** 50% ; **Voler :** 40%

OCCAMY TAILLE MOYENNE

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+5	12
CON	2d6+2	9
TAI	2d6+6	13
PER	3d6+5	15-16
DEX	2d6+5	12
INT	2d6	7
APP	2d6+7	14
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 11
COMBAT : Bec 35% (1d6)
ARMURE (peau) : -2 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 50%, **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 30% ; **Survie :** 35% ; **Vigilance :** 50% ; **Voler :** 55%

OCCAMY DE GRANDE TAILLE

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+10	20-21
CON	2d6+6	12
TAI	3d6+10	20-21
PER	3d6+7	17-18
DEX	2d6+7	14
INT	2d6	7
APP	2d6+8	15
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 20
POINTS DE VIE : 18
COMBAT : Bec 45% (3d6)
ARMURE (peau) : -3 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 45%, **Athlétisme :** 60% ; **Discrétion :** 55% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 30% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 45% ; **Voler :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Taille choranaptyxique : La valeur Taille de l'Occamy varie en fonction de l'endroit où il se trouve pour occuper toute la place présente. Ce faisant, l'Occamy voit ses caractéristiques physiques changer drastiquement.

Voler : L'Occamy est capable de voler dans les airs avec facilité. En fonction de sa taille, sa compétence est plus ou moins développée.

UTILISATION : Œufs en argent pur

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

OISEAU TONNERRE



L'oiseau-tonnerre est un immense oiseau aux yeux dorés, doté de quatre paires d'ailes et d'une queue fourchue. Arborant le plus souvent des plumes blanches, on trouve cependant des variations entre les différentes espèces. Endémique de l'Amérique du Nord, il est tout particulièrement présent en Arizona. L'oiseau-tonnerre est capable de créer de violentes tempêtes lorsqu'il est en plein vol en faisant apparaître des nuages de pluie. Le battement de ses ailes provoque également la formation d'éclairs, qui viennent frapper les structures métalliques ou les arbres isolés qui entourent la créature, causant parfois des incendies ravageurs et des dégâts considérables quand il traverse des villes et des villages. L'Oiseau-tonnerre peut également influencer le temps avec son humeur. Quand celui-ci est excité par exemple, il se met à pleuvoir. L'Oiseau-tonnerre est l'un des quatre emblèmes des Maisons de l'École de sorcellerie d'Ilvermorny aux USA.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+5	15-16
CON	3d6+4	14-15
TAI	4d6+10	24
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+4	14-15
INT	2d6+1	8
APP	3d6+4	14-15
POU	4d6+4	18

MOUVEMENT : Sol 13
Vol 21
POINTS DE VIE : 19-20
COMBAT : Bec 45% (2d6)
Serres 40% (1d6)
ARMURE (peau épaisse) : -2

COMPETENCES :

Acrobatie : 65%, **Athlétisme :** 60% ; **Discrétion :** 25% ; **Esquive :** 40%, **Orientation :** 35% ; **Survie :** 50% ; **Vigilance :** 50% ; **Voler :** 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Création d'éclairs : Quand il vole, l'Oiseau-tonnerre génère de l'électricité en battant des ailes. Cette électricité, combinée aux nuages d'orage générés par ces mêmes battements d'ailes, provoquent l'apparition de puissants éclairs qui frappent tout ce qui entoure la créature et causant de gros dommages.

Création de nuages d'orage : Les battements des ailes de l'Oiseau-tempête font sécréter à tout son corps de la vapeur d'eau, qui s'agglutine ensuite aux nuages de pluie pour les changer en nuages d'orage.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des oiseaux-tonnerre sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps de l'oiseau-tonnerre se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos double par rapport à un être humain ou une créature classique.

Lumière : Les ailes de l'Oiseau-tonnerre lui permettent de produire une intense lumière pour éclairer les environs. Ce faisant, celles-ci prennent une apparence de vitraux.

Perception accrue (vue) : La grande faculté visuelle de l'Oiseau-tonnerre lui permet de voir bien plus loin qu'une créature classique. De plus, les jets de PERception (vue) s'effectuent comme PERx6 et non PERx5.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les oiseaux-tonnerre. Tout sortilège lancé a 25% de chances d'échouer sur elle. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 076 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente passent à durée variable (minutes).

Sixième sens : L'oiseau-tonnerre est capable de sentir un danger surnaturel qui pourrait le menacer grâce à un jet de PERceptionx3. Cela ne le renseigne pas sur la nature du danger mais lui indique seulement qu'un danger approche dans sa direction.

Voler : L'Oiseau-Tonnerre est capable de voler dans les airs avec facilité et même effectuer du vol sur place. Grâce à sa force hors du commun, il peut également déplacer sans mal de lourdes charges et porter plusieurs cavaliers. De plus, les jets de vol de difficulté normale et moyenne qu'il doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de vol classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

UTILISATION : Plumes d'Oiseau-tonnerre : Utilisées pour les cœurs de baguettes magiques.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

PHENIX



Le Phénix est un animal mythologique aux plumes flamboyantes et qui est connu pour sa capacité à se régénérer quand la fin de sa vie approche. Entrant en combustion, il ne laisse derrière lui que des cendres et un jeune poussin de Phénix qui recommencera une nouvelle vie. Les Phénix sont des animaux discrets et très difficiles à domestiquer. Cependant, le sorcier qui parvient à s'en faire un compagnon pourra compter sur son indéfectible loyauté tout au long de sa vie. Le Phénix possède un grand pouvoir magique en lui. Son chant peut redonner du courage aux personnes qui possèdent un cœur bon et insuffler la terreur dans le cœur des personnes malveillantes. Comme le Dirico, le Phénix peut se téléporter. Il peut néanmoins le faire à volonté et n'a pas besoin d'être effrayé pour cela.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+6	13
CON	2d6+6	13
TAI	3d6+3	13-14
PER	2d6+6	13
DEX	3d6+6	16-17
INT	2d6+6	12
APP	3d6+6	16-17
POU	3d6+12	22-23

MOUVEMENT : 14
POINTS DE VIE : 13-14
COMBAT : Bec/Serres 45% (2d3)
ARMURE : Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 40% ; **Chant :** 70% ; **Discrétion :** 55% ; **Esquive :** 45% ; **Oriente :** 50% ; **Survie :** 30% ; **Vigilance :** 35% ; **Voler :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Chant de bravoure : Le chant du Phénix est magique et instille le courage chez les personnes au cœur bon qui l'entendent. Cela se traduit par un bonus de 25% à toutes les actions entreprises durant une heure après le chant du Phénix et par le gain d'un point de fougue temporaire qui disparaît (s'il n'est pas utilisé) une heure après le chant. Chez les personnes mauvaises, le chant du Phénix se traduit par un malus de 15% à toutes les actions entreprises durant une heure.

Combustion spontanée : Quand le Phénix arrive en fin de vie, il entre en combustion spontanée, ne laissant derrière lui que des cendres et un oisillon qui reprendra un nouveau cycle de vie.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Phénix sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Phénix se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Larmes curatives : Les larmes du Phénix permettent de soigner toutes les maladies connues et les blessures, en redonnant la totalité des points de vie perdus. Permet aussi de ramener une personne aux portes de la mort.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Phénix. Tout sortilège lancé à 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes).

Sixième sens : Le Phénix est naturellement sensible aux dangers qui peuvent le concerner ou qui peuvent concerner les personnes qu'il apprécie. Quand une personne proche du Phénix est en danger, il peut le sentir grâce à un jet de PERceptionx5 et intervenir pour l'aider.

Téléportation : Le Phénix possède la capacité magique de se téléporter à volonté. Cette téléportation peut aller de quelques mètres à plusieurs milliers de kilomètres.

Voler : Le Phénix est capable de voler avec facilité tout en portant de lourdes charges.

UTILISATION :

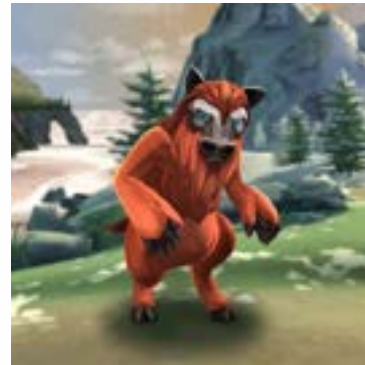
Larmes de Phénix : Les larmes de Phénix ont des propriétés curatives.

Plumes de Phénix : Les plumes de Phénix sont employées pour la fabrication de certaines baguettes magiques et pour l'écriture.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

REMARQUE : La classification du MDLM n'est pas basée sur une quelconque agressivité de la part du Phénix mais indique qu'il est très difficile de le domestiquer.

PORLOCK



Le Prolock est une petite créature humanoïde possédant un gros nez, des jambes consistant en deux pattes dotées de sabots et des bras courts se terminant par quatre doigts boudinés. Timide de nature, il se méfie des hommes et n'hésitera pas à les fuir dès qu'il les aperçoit. Le Porlock est employé pour garder les troupeaux de chevaux, avec qui il entretient d'excellentes relations. On trouve des Prolock en Angleterre et dans le sud de l'Irlande.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6+1	4-5
CON	2d6	7
TAI	1d4+1	3-4
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+4	14-15
INT	1d4	2-3
APP	1d4+1	3-4
POU	2d6	7

MOUVEMENT :	6
POINTS DE VIE :	5-6
COMBAT :	-
ARMURE :	Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 20% ; **Discrétion :** 60% ; **Empathie (Chevaux) :** 55% ; **Esquive :** 45% ; **Orientation :** 30% ; **Persuasion (Chevaux) :** 50% ; **Survie :** 15% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Grande discrétion : Quand il se trouve dans son troupeau, le Prolock est capable d'une très grande discrétion. Cela se traduit par un bonus en discrétion de 25%.

Sixième sens : Le Prolock est capable de sentir un danger qui pourrait menacer son troupeau grâce à un jet de PERceptionx3. Cela ne le renseigne pas sur la nature du danger mais lui indique seulement qu'un danger approche.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

POVREBINE



Le Povrebine est une petite créature humanoïde possédant une grosse tête et un corps velu. Natifs de Russie, ils apprécient de suivre les humains en restant cachés dans leurs ombres. Quand l'ombre ne les recouvre plus, ils se recroquevillent sur eux-mêmes pour ressembler à une pierre inoffensive. Quand un Povrebine suit un humain, il lui insuffle un sentiment de désespoir qui lui infligera une léthargie totale, attendant qu'il pose un genou à terre, pour lui sauter dessus et le dévorer.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d4	5
CON	2d6	7
TAI	1d4+1	3-4
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6+3	13-14
INT	1d4	2-3
APP	1d4	2-3
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 5-6
COMBAT : -
ARMURE : Aucune

COMPÉTENCES :

Acrobatie : 40% ; **Athlétisme :** 30% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 35% ; **Orientation :** 30% ; **Survie :** 15% ; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITÉS :

Désespoir : Quand il suit une proie, le Povrebine instille le désespoir chez elle. Les premiers effets ne se font pas sentir immédiatement et il faut bien une heure pour les premiers symptômes ne débutent. Cela se traduit par un malus de 10% à toutes les actions de la cible. Le malus augmente de 10% par heure supplémentaire. La cible doit réussir un jet de POUvoirx4 chaque heure pour ne pas s'accroupir et cesser toute action

Mimétisme : Quand il reste totalement immobile, le Povrebine peut être confondu avec une pierre lisse et brillante. La cible doit effectuer un jet de PERceptionx1 pour se rendre compte du subterfuge.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

QILIN



Le Qilin (prononcé Chiline) est une créature magique originaire de Chine et vivant sur le Monts Tianzi. Très rare, cette créature est considérée comme l'une des plus pures du Monde des Sorciers. Physiquement, le Qilin ressemble à un croisement entre un cheval et une antilope, possédant des écailles et un pelage brun-beige moucheté de taches blanches. Au niveau de son museau, la créature possède deux longues mèches de crinière qui ressemblent à des moustaches, partant de chaque narine et s'étendant jusqu'à la hauteur du milieu du torse. Cette caractéristique n'est pas sans rappeler les moustaches des sages chinois. Le Qilin possède également une part de dragon en lui, ce qui le dote de puissantes capacités magiques. L'une d'entre elles le rend capable de résister à plusieurs sortilèges de mort avant de succomber.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+5	15-16
CON	3d6+2	12-13
TAI	3d6+6	16-17
PER	3d6+6	18-19
DEX	3d6+2	12-13
INT	3d6+6	18-19
APP	3d6+9	19-20
POU	3d6+12	22-23

MOUVEMENT : 11
POINTS DE VIE : 14-15
COMBAT : Sabots : 50% (2d6)
ARMURE (écailles) : -8 dégâts

COMPETENCES DE BASE :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 65% ; **Discrétion :** 65% ; **Empathie :** 80% ; **Esquive :** 70% ; **Orientation :** 60% ; **Survie :** 50% ; **Vigilance :** 70%

COMPETENCE PARTICULIERES :

Harmonie : Le Qilin est l'incarnation de l'harmonie. Ses déplacements se font avec une démarche régulière. Le Qilin ne fait pas un pas sans avoir regardé auparavant où il va mettre le pied et ne détruit rien sur son passage, pas même les brins d'herbe, ce qui fait que ses traces sont invisibles. Le Qilin peut marcher sur l'eau comme sur terre

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Qilin sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Qilin se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 3 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Perception de l'âme : Le Qilin est capable de lire l'âme d'une personne pour déterminer la pureté d'un cœur à l'aide d'un jet de PERceptionx5. Quand un Qilin perçoit une âme pure, il s'agenouille devant elle.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Qilins. Tout sortilège lancé a 75% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 026 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié.

Résistance (Sortilège de Mort) : Le Qilin possède également la capacité unique de résister au sortilège de mort. Au lieu de tuer la créature sur le coup, le sortilège lui retire 1/3 de son maximum de points de vie. Un Qilin non blessé devra donc subir trois sortilèges de mort avant de succomber à celui-ci.

Vision du futur : Le Qilin possède la capacité de voir des événements futurs.

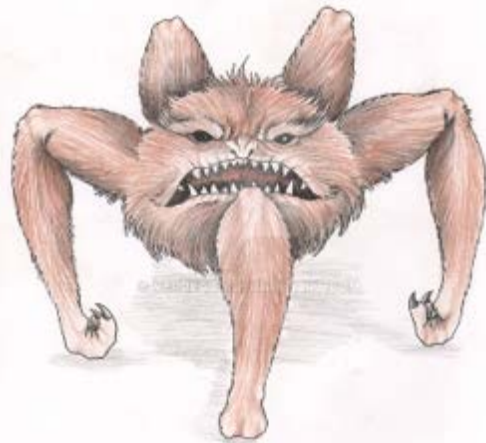
UTILISATIONS :

Marche du Qilin : Selon la tradition du monde des Sorciers, le Qilin est utilisé dans une cérémonie traditionnelle au cours de laquelle la créature désigne le prochain chef de la Confédération magique internationale en s'inclinant devant le candidat le plus digne de confiance. Pour faire son choix, la créature est peut lire dans le cœur des personnes présentes et choisit celui qui possède le cœur le plus pur.

Sang de Qilin : Le sang de Qilin peut être employé afin de voir le futur, même si cette pratique fait partie de la Magie Noire.

CLASSIFICATION MDLM : XX

QUINTAPED



Selon la légende, les Quintaped – qu'on connaît également sous le nom de Macboon velu – seraient des sorciers qui furent métamorphosés en monstres par la famille des MacClivert - un clan rival. Se présentant désormais sous la forme d'une tête garnie de crocs articulée autour de cinq bras musculeux couverts d'une épaisse fourrure rousse, ils sont extrêmement agressifs et ont un penchant prononcé pour la chair humaine. Les Quintaped vivent sur l'île de Drear, qui a désormais été rendue incartable du fait de leur agressivité et de leur bestialité. Plus aucun humain (sorcier ou non) ne vit sur cette île, ce qui laisse à penser que les MacClivert se sont tous fait tuer par ces créatures. Jusqu'à aujourd'hui, toute tentative pour capturer l'une de ces créatures et tenter de lui redonner forme humaine s'est soldée par un échec cuisant et la mort des sorciers intervenant.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+11	21-22
CON	3d6+6	16-17
TAI	3d6+2	12-13
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+6	16-17
INT	3d6+6	16-17
APP	3d6+2	12-13
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 14
POINTS DE VIE : 14-15
COMBAT : Morsure 50% (2d6)
Griffe 50% (1d6)
ARMURE (peau épaisse) : -2 dégâts
COMPETENCES :
Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 30% ; **Esquive :** 25% ; **Orientation :** 40% ; **Survie :** 40% ; **Vigilance :** 35%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Attaque multiple : Le Quintaped peut effectuer au minimum trois attaques par round sans être déséquilibré ou gêné dans ses mouvements. Dans certains cas – par exemple quand il se trouve accroché à une branche – le Quintaped peut attaquer 4 fois durant un round d'action.

Bestialité : Un Quintaped ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route. Quand il en est en présence d'une proie potentielle, le Quintaped doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas attaquer la proie et tenter de la tuer.

Bond : Les puissantes pattes du Quintaped lui permettent de faire des bonds gigantesques de près de 9 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Grande agilité : Le Quintaped est capable d'escalader des arbres et de s'y déplacer avec aisance grâce à ses cinq bras. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le Quintaped doit effectuer pour escalader quelque chose sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Grande endurance : Le Quintaped fait partie des créatures les plus durantes connues. Capable de courir durant des heures voire même des jours sans être essoufflé ou ressentir de fatigue.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Quintaped sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Quintaped se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Intelligence humaine : Le Quintaped est doté d'une intelligence humaine.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Quintaped. Tout sortilège lancé a 50% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente changent et passent à durée variable (minutes).

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

REMARQUE : Selon la légende, les Quintaped seraient des sorciers ayant subi une métamorphose. Il serait donc théoriquement possible d'inverser cette métamorphose grâce à un sort de « annulation de métamorphose »

RAIMORA



Le Raimora est une sorte de poisson argenté de grande taille qui vit dans l'océan Indien. Possédant un grand pouvoir magique, il peut maintenir les bateaux à l'ancre ou stopper totalement la dérive de bateaux lors de tempêtes violentes. Pour tous les services rendus au monde des sorciers, la Confédération internationale des sorciers a promulgué de nombreuses lois visant à les protéger des sorciers braconniers.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+10	24
CON	4d6+20	34
TAI	4d6+32	46
PER	3d6+7	17-18
DEX	3d6+7	17-18
INT	2d6+2	9
APP	2d6	7
POU	3d6+7	17-18

MOUVEMENT : 25
POINTS DE VIE : 40
COMBAT : Queue : 30% (4d6)
ARMURE (écailles) : -6 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 40% ; **Athlétisme :** 60% ; **Discretion :** 30% ; **Esquive :** 35% ; **Orientation :** 55% ; **Survie :** 35% ; **Vigilance :** 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Force colossale : S'il le désire, le Raimora peut augmenter magiquement sa force pour doubler la valeur de celle-ci.

Perception des tempêtes : Le Raimora peut sentir la formation de tempêtes grâce à un jet de PERceptionx3. Ce sens lui permet de connaître la direction, la violence, et quand est-ce que celle-ci va débiter.

Ventouse : Le Raimora possède une ventouse sur la tête qu'il peut utiliser pour se fixer solidement à certains bateaux.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

RE'EM



Le Re'em ressemble à un Auroch de grande taille possédant une peau dorée. Rarissime, cette créature est néanmoins très recherchée pour son sang, qui dote la personne qui le boit d'une force extraordinaire durant quelques heures. Le Re'em vit dans les régions inhabitées d'Amérique du Nord et d'Asie de l'Est.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+10	24
CON	3d6+6	16-17
TAI	4d6+12	26
PER	3d6+7	17-18
DEX	3d6+7	17-18
INT	2d6	7
APP	3d6+2	12-13
POU	3d6+2	12-13

MOUVEMENT : 6

POINTS DE VIE : 22-23

COMBAT : Cornes : 50% (3d6)

ARMURE (peau épaisse) : -3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 30% ; **Athlétisme :** 65% ; **Discrétion :** 40% ; **Esquive :** 45% ; **Orientation :** 35% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Charge dévastatrice : Lorsqu'il charge, le Re'em ne peut pratiquement pas être stoppé et cause de gros dommages aux personnes et objets sur son chemin. Les dégâts passent à 3d6+4.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Re'em sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Re'em se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

UTILISATION : Sang de Re'em : Le sang de Re'em est magique et confère une force surhumaine à toute personne qui le boit durant plusieurs heures. Très rare, il n'est cependant pas disponible sur le marché.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

ROUGAROU



Le Rougarou est une créature métamorphe. Tout comme le Loup-garou, le Rougarou est un humain qui change de forme ; mais à la différence de celui-ci, la métamorphose du Rougarou a lieu tous les soirs. L'humain se change alors en créature bestiale mi-homme, mi-loup, et qui ne reprend forme humaine qu'après s'être abreuvé de sang.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+5	15-16
CON	3d6+2	12-13
TAI	3d6+5	15-16
PER	3d6+3	13-14
DEX	2d6+9	16
INT	3d6	10-11
APP	3d6+2	12-13
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 12

POINTS DE VIE : 14-15

COMBAT : Morsure/Griffes 45% (1d6+1d3)

ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 45 ; **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion :** 50% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 35% ; **Pistage :** 55% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Baisse d'intelligence : Bien que le Rougarou soit humain à la base, celui-ci voit son intelligence diminuer quand il est sous sa forme canine, laissant ses instincts prendre le dessus.

Bestialité : Un Rougarou attaque tout humain qui croise sa route. Quand il est en présence d'une proie potentielle, le Rougarou doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas l'attaquer.

Maladie du Rougarou : Le Rougarou peut transmettre sa maladie à sa proie, qui deviendra à son tour un Rougarou. **Virulence :** 12

Perception (odorat) : Quand il utilise un jet de PERception (odorat), le Rougarou effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).

Pistage : Le Rougarou peut suivre une piste repérée par un jet de PERception.

UTILISATION : Poil de Rougarou : Employés comme cœur de baguette

CLASSIFICATION MDLM : XXX à XXXXX

RUNESPOOR



Le Runespoor est un serpent géant à trois têtes de couleur orange, barré de rayures noires. Très facile à repérer, le Ministère de la Magie a décidé d'établir des protections de certaines forêts où vit cette créature en les rendant incartables. Chaque tête du Runespoor possède une fonction propre, celle de gauche gérant mouvements et actions, celle du centre rêvant et celle de droite critiquant les actions des deux autres. Le Runespoor pond des œufs par la bouche.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+12	22-23
CON	2d6+6	13
TAI	4d6+10	24
PER	3d6+6	16-17
DEX	2d6+6	13
INT	2d6+2	9
APP	3d6+8	18-19
POU	2d6+6	13

MOUVEMENT : 15
POINTS DE VIE : 18-19
COMBAT : Morsure 40% (3d6)
ARMURE (peau) : -1 dégât

COMPETENCES :
Acrobatie : 50% ; Athlétisme : 40% ; Discrétion : 50% ; Esquive : 45% ; Orientation : 35% ; Survie : 35% ; Vigilance : 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déplacement sinueux : Quand il se déplace, le Runespoor le fait en sinuant très rapidement, ce qui le rend plus difficile à toucher. Cela se traduit par un 10% de chance d'éviter un sortilège lancé lorsqu'il se déplace : jetez 1d100 ; si le résultat est de 001 à 010, alors le sortilège frappe à côté)

Langage : Le Runespoor peut parler le fourchelangue (la langue des serpents). Il obéira à un sorcier qui parle également cette langue.

Morsures multiples : Le Runespoor peut effectuer trois attaques de morsure par round.

Venin : La tête de droite possède des crochets très venimeux, causant 1d4-2 dégâts durant 1d4+2 rounds. **VIRULENCE :** 12

UTILISATION : Œufs de Runespoor : ingrédient de potions stimulant l'agilité mentale.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

SALAMANDRE



La Salamandre est un reptile qui peut naître des flammes d'un feu ou des œufs d'une autre Salamandre. Vivant le temps que son feu brûle, elle est d'un blanc éclatant qui peut tourner au bleu ou rouge en fonction de l'intensité des flammes qu'elle génère. La Salamandre peut survivre au maximum six heures hors de son feu avant de mourir, à condition d'être régulièrement nourrie avec du poivre.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	2d6+1	8
TAI	1d6	3-4
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6+3	13-14
INT	1d4	2-3
APP	2d4	5
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 5-6
COMBAT : Morsure 50% (1d3)
ARMURE (écailles) : -2 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; Athlétisme : 45% ; Discrétion : 55% ; Esquive : 40% ; Orientation : 30% ; Survie : 40% ; Vigilance : 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Combustion : La Salamandre peut s'entourer de flammes, occasionnant 1d4+1 dégâts à celui qui la tient. La cible doit effectuer un jet de chance (PERx5) pour ne pas s'enflammer.

Flammèches : La Salamandre peut cracher de petites flammèches qui peuvent brûler celui qui se trouve à proximité, lui occasionnant 1d4 dégâts. Ces flammèches ont également 50% de chances d'enflammer ce qu'elles touchent.

Insensibilité au feu : Les Salamandres sont des créatures nées du feu et qui ne ressentent aucune gêne à s'y déplacer. Elles peuvent même se nourrir des flammes. Elles ne supportent cependant pas le froid, qui leur est fatal.

Lien du feu : Les Salamandres sont étroitement liées au feu duquel elles sont nées. Une fois en dehors de celui-ci, elles ne survivent que six heures environ et à l'unique condition d'être nourries de poivre.

UTILISATION : Le sang de Salamandre est utilisé comme ingrédient de potions, comme la solution de force par exemple.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

SALAMANDRE GEANTE D'AMAZONIE

Les Salamandres originaires d'Amazonie sont en tout point semblables à celles des autres pays à l'exception de leur taille, qui est presque dix fois supérieure.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	3d6+2	12-13
TAI	3d6+10	20-21
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+1	11-12
INT	1d4	2-3
APP	2d4+2	7
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 16-17
COMBAT : Morsure 50% (2d3)
ARMURE (écailles) : -3 dégâts
COMPETENCES :

Acrobatie : 40% ; **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion :** 50% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 30% ; **Survie :** 45% ; **Vigilance :** 50%

REMARQUE SUR LES POUVOIRS ET CAPACITES :

Bien que la Salamandre d'Amazonie possède les mêmes capacités et pouvoirs que son homologue de petite taille, certaines d'entre-elles sont légèrement différentes.

Grande combustion : La Salamandre peut s'entourer de puissantes flammes, occasionnant 2d4+2 dégâts à celui qui la tient. La cible doit effectuer un jet de chance (PERx5) avec un malus de 15% pour ne pas s'enflammer.

Grandes Flammes : La Salamandre peut cracher un souffle de feu en forme de cône qui porte à 3 mètres pour 1,5 mètres de diamètre. Toutes les créatures qui se trouvent dans ce cône reçoivent 2d4+2 dégâts. La cible doit effectuer un jet de chance (PERx5) avec un malus de 5% pour ne pas s'enflammer.

SASABONSAM



Un Sasabonsam est une créature humanoïde semblable à un vampire, mais qui n'est pas considérée comme un être. Native de l'Afrique de l'Ouest, il appartient au folklore des Ashantis du Ghana ainsi que de la Côte d'Ivoire et du Togo. Le Sasabonsam possède des dents de fer et des jambes tordues se terminant par de longs crochets de fer en guise de pieds. Ceux-ci lui permettent de s'accrocher aux branches des arbres comme le ferait une chauve-souris. Vivant dans les arbres, il passe de longues heures accrochés la tête en bas dans l'attente qu'une proie passe à portée. Bien qu'apparentés aux vampires, les Sasabonsams ne sont pas capables de changer d'autres créatures en vampires ou en Sasabonsams, mais leurs morsures peuvent causer la mort de ceux qui en sont la cible.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	2d6+1	8
TAI	3d6+2	12-13
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+3	13-14
INT	2d4	5
APP	2d4	5
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : 11
POINTS DE VIE : 10-11
COMBAT : Morsure/Griffes :40% (1d4)

ARMURE :

COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; **Athlétisme :** 45% ; **Discretion** 55% ; **Esquive :** 40% ; **Fouille :** 25% ; **Orientation :** 40% ; **Survie :** 35% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Détection du sang : Un Sasabonsam possède la capacité innée de sentir la présence de sang dans un rayon de POUvoirx10 mètres. Grâce à un jet de PERceptionx4, il peut déterminer si une source de sang se trouve alentours. Cela ne lui donne pas la nature du sang, ni la quantité, ni le lieu précis où se trouve cette source de nourriture, mais est ressenti comme un vague pressentiment dans une certaine direction.

Folie sanguine : Quand ils voient ou sentent du sang, les Sasabonsams perdent rapidement leur self-contrôle et se mettent à attaquer toute créature vivante passant à portée. Quand il est en contact avec du sang, le Sasabonsam doit réussir un jet de POUvoirx1 pour ne pas laisser libre cours à sa folie.

Grande dextérité : Le Sasabonsam est capable de se déplacer très rapidement et possède donc une valeur de mouvement supérieure à celle de créatures de même taille.

Morsure vampirique : Quand un Sasabonsam mord une personne pour se repaître de son sang et si celle-ci ne meurt pas, elle est infectée par le une variété de vampirisme qui la fait mourir petit à petit. Les morsures de Sasabonsam sont considérées comme curables, contrairement à celle des vampires. Une fois infecté, une cible perd 1 point de CONStitution par semaine. Une fois sa valeur de CONStitution arrivée à 0, elle meurt.

Régime alimentaire : Les Sasabonsams boivent du sang, bien qu'ils soient apparemment aussi capables de manger d'autres aliments.

Vampirisme : Le Sasabonsam peut aspirer le sang de ses victimes, qui se voient considérablement affaiblies (perte de 1d6+1 en FORce et 1d4+1 en CONStitution). Quand il vient de se nourrir, le Sasabonsam bénéficie d'un bonus de 10% à tous ses jets pour une durée d'une heure. Si la caractéristique FORce ou la CONStitution de celui qui subit le vampirisme passe à 0, il meurt sur le coup.

UTILISATION : Mascottes : Les Sasabonsams sont utilisées comme mascottes pour l'équipe nationale nigériane de Quidditch.

HISTOIRE : Pendant les attaques de mascottes à la Coupe du Monde de Quidditch 2014, les Sasabonsams sont devenus fous en raison de la quantité de sang versé et ont commencé à attaquer les spectateurs.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

SCROUTT A PETARD



Les Scrouttts à pétard sont des créatures hybrides dont on ne sait que très peu de choses. Créées probablement par Hagrid lorsqu'il était professeur de Soins aux créatures magiques, ils sont agressifs envers tout ce qui est vivant et passent leur temps à s'entretuer. Ne mesurant qu'une dizaine de centimètres à leur naissance, on sait qu'ils étaient plusieurs centaines à naître des expérimentations d'hybridation. Par la suite, ils s'entretuèrent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, immense et encore plus dangereux que ses confrères. Les Scrouttts sortent d'œufs et ressemblent à des homards difformes d'environ quinze centimètres, dépourvus de carapace, d'une pâleur horrible, d'aspect gluant, avec de petites pattes qui dépassent aux endroits les plus inattendus et sans tête visible. Il existe une différence morphologique entre les mâles, qui possèdent des dards, et les femelles qui sont équipées de ventouses destinées à sucer le sang. A l'âge adulte, les Scrouttts possèdent une épaisse carapace grise très dure et peuvent atteindre plus de trois mètres. Selon les dires de Hagrid, les Scrouttts sont issus du croisement entre une Manticore et un Crabe de Feu.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+3	13-14
CON	3d6+3	13-14
TAI	4d6+5	19
PER	2d6+3	9
DEX	2d6+2	8
INT	1d4	2-3
APP	2d6	7
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : 13
POINTS DE VIE : 17-18
COMBAT : Dard (mâle) 50% (3d4)

ARMURE (peau épaisse) : -4 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 20% ; **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion** 10% ; **Esquive :** 20% ; **Orientation :** 25% ; **Survie :** 65% ; **Vigilance :** 30%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bestialité : Un Scroutt attaque toute créature qui croise sa route. Quand il est en présence d'une créature vivante, le Scroutt doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas l'attaquer.

Croissance rapide : Les Scroutt grandissent à une vitesse incroyable et atteignent très rapidement l'âge adulte, ce qui est d'autant plus étonnant que leur régime alimentaire n'a pas pu être établi.

Explosion de flammes : Les Scroutt à pétard peuvent provoquer de violentes explosions qui blessent toutes les personnes se trouvant à moins de trois mètres d'elles. Celles-ci subissent alors 1d4+2 dégâts de feu. Si la personne possède sur elle un objet inflammable, celui-ci à 25% de chance de s'enflammer lors de cette explosion.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Scroutt sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps de le Scroutt se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos double par rapport à un être humain ou une créature classique.

Régime alimentaire des femelles (sang) : Les femelles Scroutt peuvent absorber du sang. Quand elle aspire le sang de ses proie avec sa ventouse, celles-ci se voient considérablement affaiblies (perte de 1d6+1 en FOR et 1d4+1 en CON). Si leur FORce ou leur CONstitution passe à 0, elles meurent sur le coup. Cette perte se fait à chaque nouvelle absorption.

Résistance (feu) : Les Scroutt à pétard sont naturellement immunisés au feu et à tous les sortilèges de ce type.

Résistance (magie) : la majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Scroutt à pétard. Tout sortilège lancé a 80% de chance d'échouer sur elle. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 020 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de trois-quarts. De plus, les sorts à durée permanente voient leur durée passer à variable (minutes).

UTILISATION :-

CLASSIFICATION MDLM : XXXX ou XXXXX

STATUT SELON DE MDLM : Animal interdit par le Département de contrôle et de régulation des créatures magiques.

SELMA



Le Selma est un serpent géant originaire des lacs de Norvège. Il vit de préférence dans des eaux douces et glacées, et se nourrit de poissons et de chair humaine. Le Selma est une créature féroce qui ne parvient pas à contrôler sa faim, aussi attaque-t-elle tous les humains qu'elle croise.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+12	22-23
CON	3d6+8	18-19
TAI	4d6+12	26
PER	3d6+8	18-19
DEX	2d6+7	14
INT	2d4	5
APP	3d6+7	17-18
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 20
POINTS DE VIE : 22-23
COMBAT : Morsure 50% (3d6)
ARMURE (peau épaisse) : -3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion** 60% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 55% ; **Survie :** 65% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bestialité : Un Selma attaque tout humain qui croise sa route. Quand il est en présence d'une proie potentielle, le Selma doit réussir un jet de POUx1 pour ne pas l'attaquer.

Déplacement sinueux : Quand il se déplace, le Selma le fait en sinuant très rapidement, ce qui le rend plus difficile à toucher. Cela se traduit par un 10% de chances d'éviter un sort lancé lorsqu'il se déplace : jetez 1d100 ; si le résultat est de 001 à 010, alors le sortilège frappe à côté.

Langage : Le Selma peut parler le fourchelangue (la langue des serpents). Il obéira à un sorcier qui parle également cette langue.

Étouffer : Le Selma peut s'enrouler autour de sa proie pour l'étouffer avant de l'avalier. Sur un jet d'attaque réussie, il s'enroule autour de sa cible, qui subira alors un malus de difficulté de 1 rang en plus de subir 1d6 dégâts chaque round.

UTILISATION :-

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

SERPENCENDRE



Le Serpencendre est un serpent de petite taille qui est né d'un feu magique laissé sans surveillance. S'élevant des braises, le Serpencendre se rendra dans un coin sombre de la maison dans laquelle il se trouve afin d'y pondre ses œufs. Le Serpencendre ne vit pas très longtemps, généralement pas plus d'une heure, et ses œufs peuvent provoquer de violents incendies. Les œufs doivent être neutralisés au plus vite pour ne plus représenter de menace, mais peuvent être ensuite employés comme ingrédient des potions d'amour.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3-4
TAI	1d6	3-4
PER	2d6	7
DEX	2d6+3	10
INT	1d6	3-4
APP	2d6	7
POU	1d4	2-3

MOUVEMENT : 5
POINTS DE VIE : 3-4
COMBAT : Morsure 25% (1)
ARMURE : Aucune

COMPÉTENCES :

Acrobatie : 70%, **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 80% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 5% ; **Survie :** 5% ; **Vigilance :** 40%

POUVOIRS ET CAPACITÉS :

Cendres : Quand il se déplace, le Serpencendre laisse une traînée de cendres derrière lui qu'un jet de PERx5 permet facilement de repérer.

Éphémère : Le Serpencendre ne vit pas plus d'une heure. Une fois cette heure passée, il tombe en cendres.

UTILISATION : Les œufs gelés sont utilisés comme ingrédients de potion. Ils entrent dans la composition des filtres d'amour et du Felix Felicis. Ils représentent également un excellent remède contre la fièvre.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

SERPENT CORNU



Le Serpent cornu est une espèce de serpent magique possédant des yeux bleus et des écailles noires et blanches. Doté d'une paire de cornes qui renferment une grande part de magie, celles-ci peuvent être employées dans la fabrication de baguettes. On connaît différentes variétés de Serpents cornus par le monde et leurs tailles varient grandement. Les plus grands spécimens vivent en Extrême-Orient, mais les plus connus vivent en Amérique du Nord. Ces derniers sont connus pour le joyau enchâssé dans leur tête et qui possède des propriétés magiques permettant à l'animal de devenir invisible. Lorsqu'il sent venir un danger, le Serpent cornu émet un sifflement caractéristique qui évoque une douce note de musique. Le Serpent cornu est l'un des quatre emblèmes des Maisons de l'École de sorcellerie d'Ilvermorny aux États-Unis.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+11	21-22
CON	2d6+6	13
TAI	4d6+6	20
PER	3d6+8	18-19
DEX	2d6+6	13
INT	2d6+3	10
APP	3d6+6	16-17
POU	2d6+10	17

MOUVEMENT : 18
POINTS DE VIE : 16
COMBAT : Morsure 55% (3d6)
ARMURE (peau) : -2 dégâts
COMPÉTENCES :
Acrobatie : 65% ; **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 70% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 60% ; **Survie :** 65% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déplacement sinueux : Quand il se déplace, le Serpent cornu le fait en sinuant très rapidement, ce qui le rend plus difficile à toucher. Cela se traduit par un 10% de chance d'éviter un sortilège lancé lorsqu'il se déplace : jetez 1d100 ; si le résultat est de 001 à 010, alors le sortilège frappe à côté.

Écrasement : La grande taille du Serpent cornu fait qu'il peut écraser ses victimes en se laissant tomber sur elles, occasionnant 2d6+1 dégâts.

Étouffer : Le Serpent cornu peut s'enrouler autour de sa proie pour l'étouffer avant de l'avalier. Sur un jet d'attaque réussie, le serpent s'enroule autour de sa cible, qui subira alors un malus de difficulté de 1 rang en plus de subir 1d6 dégâts chaque round.

Joyau d'invisibilité : S'il possède encore le joyau serti dans sa tête, le Serpent cornu peut décider de devenir invisible. Cette invisibilité perdure tant que celui-ci le désire, et ce même s'il attaque ou s'il se déplace. Le Serpent cornu peut également décider de donner ce joyau et les pouvoirs qu'il renferme. Ce faisant, il perd la faculté à se rendre invisible tant qu'un nouveau joyau ne s'est pas reformé.

Langage : Le Serpent cornu peut parler le fourchelangue (la langue des serpents). Il obéira à un sorcier qui parle également cette langue.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Serpents cornus. Tout sortilège lancé a 15% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 086 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes).

Sixième sens : Le Serpent cornu est capable de sentir un danger qui pourrait le menacer grâce à un jet de PERceptionx3. Cela ne le renseigne pas sur la nature du danger mais lui indique seulement qu'un danger approche dans sa direction. Le cas échéant, le Serpent cornu se rend invisible jusqu'à ce que la nature du danger soit identifiée. Tant que le danger n'est pas écarté, le Serpent cornu émet un sifflement qui s'apparente à une douce note de musique.

UTILISATION :

Cornes de Serpent cornu : Les cornes peuvent être utilisées comme cœur de baguettes magiques ou comme ingrédients pour la fabrication de potions.

Joyau de Serpent cornu : Le joyau serti dans le front de certaines espèces de Serpent cornu permet de devenir invisible et de voler.

Gardien : Certains sorciers emploient les Serpents cornus comme gardiens qui – grâce à leur sixième sens – peuvent donner l'alarme en cas de danger approchant.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

SERPENT DE MER



Le Serpent de mer est une créature aquatique à la taille impressionnante, dotée d'une tête chevaline et d'un long corps de serpent. Vivant dans les eaux de l'Atlantique, du Pacifique et de la Méditerranée, il est totalement inoffensif, contrairement à ce que son apparence laisse à penser ou ce que les légendes moldues racontent. A l'âge adulte, le Serpent de mer peut dépasser les trente mètres de long.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+12	22-23
CON	4d6+6	20
TAI	4d6+26	40
PER	3d6+6	16-17
DEX	2d6+6	13
INT	2d6+1	8
APP	3d6+8	18-19
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 30

POINTS DE VIE : 18

COMBAT : Morsure 55% (4d6)

ARMURE (peau) : -3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 65% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 65% ; **Survie :** 60% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Vagues : S'il se sent menacé, le Serpent de mer peut faire usage de sa taille pour provoquer de violentes vagues qui envoient les bateaux au loin.

Natation sinueuse : Quand il nage, le Serpent de mer le fait en sinuant très rapidement, ce qui le rend plus difficile à toucher. Cela se traduit par un 15% de chance d'éviter un sortilège lancé lorsqu'il se déplace : jetez 1d100 ; si le résultat est de 001 à 015, alors le sortilège frappe à côté.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

SHARAK



Le Sharak est un poisson peuplant l'océan Atlantique et possédant un corps recouvert d'épines coupantes. Vraisemblablement créé par magie au XIXe siècle, il déchire les filets des Moldus quand il est capturé.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	2d6	7
TAI	2d4	5
PER	2d6	7
DEX	2d6	7
INT	1d4	2-3
APP	1d6	3-4
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 4
POINTS DE VIE : 6
COMBAT : Morsure 25% (1)
ARMURE : -
COMPETENCES :

Acrobatie : 30% ; **Athlétisme :** 20% ; **Discrétion** 40% ; **Esquive :** 25% ; **Orientation :** 20% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Épines : Le Sharak est doté d'épines très coupantes qui sont repliées sur son corps. Quand il se sent en danger, il peut se gonfler pour adopter la forme d'une sphère hérissée de ces épines. Celles-ci occasionnent 2d4 dégâts à quiconque tente alors de le manipuler et peuvent provoquer de profondes coupures.

Natation : Le Sharak est un excellent nageur. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le Sharak doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés comme difficiles, sont à considérer comme moyens.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXX

SNALLYGASTER



Le Snallygaster est une sorte de créature ailée qui peut être facilement confondue avec un dragon. Originaire d'Amérique du Nord, il s'agit d'une créature dangereuse qui peut aisément tuer un Sorcier mal préparé. Il s'agit d'une créature connue du monde des Moldus, qui en ont parlé dans de nombreux journaux, et qui a nécessité l'intervention de nombreux Oubliators au cours de l'histoire. Très curieuse, elle s'approche volontiers des humains et est difficile à effrayer car elle ne craint pas les balles. Physiquement, le Snallygaster ressemble à un croisement entre un oiseau et un reptile et possède des yeux jaunes. On dit de cette créature qu'elle est un lointain parent de l'Occamy. Même s'il ressemble à un dragon, le Snallygaster est incapable de cracher du feu. Au niveau de sa notoriété, cette créature est aussi connue chez les Moldus que le monstre du Loch Ness.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+7	17-18
CON	3d6+4	14-15
TAI	5d6	17-18
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d4+2	7
APP	2d6+3	10
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 10
POINTS DE VIE : 15-16
COMBAT : Morsure 50% (2d6+Hémo.)
 Griffes 45% (1d4+1d6)
ARMURE (peau épaisse) : -8

COMPETENCES :

Acrobatie : 55%, **Athlétisme :** 55% ; **Discrétion :** 30% ; **Esquive :** 40%, **Orientation :** 40% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 50% ; **Voler :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bond : Les puissantes pattes arrière du Snallygaster lui permettent de faire des bonds gigantesques de près de 9 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Crocs en acier dentelé : Les crocs du Snallygaster sont composée d'acier dentelé et occasionnent de gros dégâts en plus de causer une hémorragie en cas de morsure réussie.

Curiosité : Le Snallygaster possède une curiosité naturelle qui le rend très difficile à effrayer. Cette curiosité l'a amené dans le passé à être vu à de nombreuses reprises par des Non-Maj.

Morsures hémorragiques : Quand il mord une proie, le Snallygaster occasionne une hémorragie. Sa proie se met alors à saigner abondamment, perdant 1 point de vie supplémentaire chaque round. Si elle se soigne, que ce soit par un sortilège, une potion ou un jet de secourisme, l'hémorragie prend fin et elle cesse de perdre des points de vie.

Peau pare-balle : La peau du Snallygaster est considérée comme extrêmement résistante, une balle tirée par une arme à feu moldue ne suffit pas à la percer par exemple.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Snallygasters. Tout sortilège lancé a 15% de chances d'échouer sur eux. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 091 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, la durée des sortilèges permanents passe à une durée variable (heures).

UTILISATION : Ventricule de Snallygaster : Les cordes vocales du Snallygaster peuvent être employées comme cœur lors de la création de baguettes magiques.

PROTECTION : En l'an 1949, une Ligue de protection du Snallygaster a été créée afin d'oublier les Non-Maj ayant vu un Snallygaster.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

SPHINX



Le Sphinx est une créature originaire d'Égypte qui possède un corps de lion surmonté d'une tête humaine. Doté d'un pelage doré, il aime à porter des bijoux pour mettre en valeur sa tête humaine. Très intelligent, le Sphinx apprécie tout particulièrement de poser des énigmes et autres devinettes aux personnes qu'il rencontre. Attention cependant à celui qui lui donnerait une mauvaise réponse, et plus encore à celui qui refuse de lui répondre, car cela le mettrait dans une colère folle. Les Sphinx ont été utilisés depuis plus de mille ans par les sorciers désireux de garder des objets de valeur ou des refuges secrets. Ceux-ci font d'excellents et fidèles gardiens, à condition que ceux qui viennent piller les lieux ne soient pas capables de résoudre les énigmes proposées par celui-ci.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+10	20-21
CON	3d6+4	14-15
TAI	4d6+12	26
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+4	14-15
INT	3d6+10	20-21
APP	2d6+6	13
POU	2d6+2	9

MOUVEMENT : 16
POINTS DE VIE : 20-21
COMBAT : Morsure/Griffes 50% (3d6)
ARMURE (peau épaisse) : -8

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 65% ; **Connaissance (énigmes) :** 70% ; **Discrétion :** 45% ; **Empathie :** 40% ; **Esquive :** 30% ; **Orientation :** 50% ; **Psychologie :** 50% ; **Survie :** 60% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bond : Les puissantes pattes arrière du Sphinx lui permettent de faire des bonds gigantesques de près de 9 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Connaissance (énigmes) : Le Sphinx possède une excellente connaissance des énigmes et charades en tous genres et aime à les proposer aux personnes qu'il croise. Quand il rencontre un être intelligent, il effectue un jet dans cette compétence. Plus la réussite de cette compétence est élevée et plus l'énigme est difficile. En cas de mauvaise réponse, le Sphinx entre dans une rage folle et attaque le fautif.

Gardien : Le Sphinx adore garder des lieux ou des objets et accepte volontiers de le faire pour les sorciers. Il devient violent quand on tente de s'emparer de ce qu'il protège.

Grande vigilance : Quand il garde un lieu ou un objet, un Sphinx est extrêmement difficile à duper. Toutes les jets de PERception visant à repérer un intrus en train de s'approcher de ce qu'il garde se font comme PERx5 et ce peu importe s'il s'agit d'un jet pour la vue, l'ouïe, l'odorat, etc.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Sphinx sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Sphinx se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à un être humain ou une créature classique.

Langage humain : Le Sphinx est capable de parler la langue des humains, même s'il ne s'exprime généralement que par des devinettes, des énigmes ou des charades.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Sphinx. Tout sortilège lancé a 10% de chances d'échouer sur eux. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 091 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de trois-quarts. De plus, la durée des sortilèges permanents passe à une durée variable (minutes)

UTILISATION : Les Sphinx sont généralement utilisés – avec leur accord – comme gardiens de trésors et de lieux.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

REMARQUE : Bien que pouvant parler avec les hommes, le Sphinx est classé parmi les animaux du fait de ses tendances violentes et bestiales.

STRANGULOT



Le Strangulot est une sorte de petit démon des eaux qui vit dans certains lacs de Grande-Bretagne et d'Irlande. De couleur verte, possédant deux petites cornes sur la tête, le Strangulot est considéré comme une créature répugnante et agressive. Tentant d'attirer ses proies sous l'eau pour les noyer, le Strangulot possède une grande force dans ses mains mais ses doigts sont très fragiles, si bien que ceux qui se font attraper peuvent facilement s'en sortir en les lui brisant. Une colonie de Strangulots a élu domicile dans le lac de Poudlard.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+1	8
CON	2d6+1	8
TAI	1d4+2	4-5
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+4	14-15
INT	1d4	2-3
APP	1d4	2-3
POU	2d4	5

MOUVEMENT : 6

POINTS DE VIE : 6-7

COMBAT : Morsure 35% (1)

ARMURE : Aucune

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 35% ; **Discrétion :** 65% ; **Esquive :** 25% ; **Orientation :** 25% ; **Survie :** 20% ; **Vigilance :** 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Constriction : Le Strangulot peut utiliser ses nombreux tentacules pour empêcher la cible de nager et tenter de la noyer. Sur un jet de lutte réussi, la cible est considérée comme en constriction : malus de 25% pour nager.

Natation : Le Strangulot est un excellent nageur. Les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne qu'il effectue sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

UTILISATION : Animaux domestiques des êtres de l'eau.

CLASSIFICATION MDLM : XX

TEBO



Le Tébo est une espèce de phacochère vivant dans les contrées lointaines du Congo et du Zaïre en Afrique. Possédant la faculté de se rendre invisible quand il se sent en danger, il charge alors ses ennemis ou fuit simplement le danger. Sa peau possède également une résistance hors du commun et est employée pour la fabrication de vêtements, d'armes et d'armures.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+10	17
CON	3d6+4	14-15
TAI	2d6+7	14
PER	3d6+7	17-18
DEX	2d6+6	13
INT	1d6	3-4
APP	2d6	7
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT : 12
POINTS DE VIE : 14-15
COMBAT : Défenses : 50% (2d3)
ARMURE (peau épaisse) : -6 dégâts

COMPÉTENCES :
Acrobatie : 50% ; Athlétisme : 50% ; Discrétion : 60% ; Esquive : 45% ; Orientation : 35% ; Survie : 25% ; Vigilance : 50%

POUVOIRS ET CAPACITÉS :

Grande charge : Quand il charge, les dégâts occasionnés par le Tébo sont augmentés de 1d3 et son pourcentage de Combat de 5%

Invisibilité : Le Tébo peut se rendre invisible à volonté et redevenir visible quand il le désire. Même s'il combat ou qu'il fuit, son invisibilité reste active.

UTILISATION : Peau de Tébo : La peau de Tébo est très résistante et permet de fabriquer des vêtements donnant une résistance aux dégâts de -1 à -3 dégâts.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

TROLL

Les Trolls sont des créatures géantes de plus de trois mètres cinquante de haut et doté d'une force énorme. Pas très intelligents, ils ne possèdent aucun pouvoir magique particulier, même si leur force prodigieuse peut paraître surnaturelle. Les Trolls sont – en règle générale – incapable de parler la langue humaine, même si certains peuvent prononcer quelques mots rudimentaires. D'un naturel violent et souvent imprévisible, ils communiquent entre eux à l'aide de grognements qui pourraient former un langage rudimentaire. Quand on combat un Troll, la meilleure technique reste encore l'emploi de potions de Ratainnage qui diminuent leur taille et de ce fait leur force. Il existe trois variétés de Troll en fonction du lieu où ils vivent. On trouvera donc les Trolls des montagnes, des forêts et des rivières.

UTILISATION :

Poils de moustache de troll : Les poils peuvent être employés comme cœur dans les baguettes magiques.

Trolls gardiens : Les Trolls les plus intelligents sont parfois employés comme gardiens de lieu et d'objets.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

TROLL DES MONTAGNES

Le Troll des montagnes représente le spécimen de Trolls le plus violent et le plus stupide qu'on puisse rencontrer. Généralement dépourvu de cheveux, il arbore une peau grise tirant sur le clair. Chevauchant parfois des Grapcornes, il est souvent couvert de cicatrices, résultat de ses tentatives maladroites de « dressage » de cette créature terrible. Le Troll des montagnes attaque toutes les créatures qui passent à sa portée en leur assénant de violents coups de gourdin.



Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+14	28
CON	4d6+6	20
TAI	4d6+14	28
PER	3d6+5	15-16
DEX	2d6+6	13
INT	1d6	3-4
APP	1d6	3-4
POU	1d6+2	5-6

MOUVEMENT : 17
POINTS DE VIE : 24
COMBAT : Gourdin : 50% (3d6)
Armes de jet : 45% (variable)
ARMURE (peau épaisse) : -4 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme :** 50% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 45% ; **Oriente** : 35% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Augmentation de force : Le Troll peut augmenter momentanément sa force physique de 6 unités pour une durée de POUvoir minutes. Cette capacité fatigue cependant le Troll, qui devra ensuite se reposer pour récupérer durant une heure. Il peut utiliser cette capacité jusqu'à trois fois par jour. S'il ne se repose pas après avoir utilisé cette capacité, l'Hybride-Troll est incapable de la réutiliser jusqu'à ce qu'il se soit reposé.

Arme improvisée : Le Troll peut utiliser tout objet qui l'entoure comme une arme. Troncs d'arbre, rochers et autre poteaux téléphoniques occasionnent alors des dégâts normaux, sans malus à l'attaque. Ces armes sont cependant moins solides que des armes classiques et finissent inmanquablement par se briser.

Attaque en rotation (gourdin) : Quand il manie un gourdin (ou tout autre arme improvisée s'en approchant), le Troll peut effectuer une attaque en rotation qui touchera toutes les créatures prises dans l'arc de cercle de cette attaque. Les dégâts occasionnés restent identiques à ceux d'une attaque classique mais peuvent toucher plusieurs cibles.

Grande endurance : Le Troll fait partie des créatures les plus durantes connues. Capable de courir durant des heures, voire même des jours sans s'arrêter.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Trolls sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Troll se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 3 points de vie par jour et par une vitesse de régénération

des points de vie en cas de repos triplée par rapport à un être humain classique.

Langage rudimentaire : Le Troll est capable de converser avec ses congénères par des grognements gutturaux.

Odeur corporelle : Le Troll dégage naturellement une forte odeur qui est considérée comme désagréable pour les autres. Celle-ci rend les jets de PERception (odorat) plus simple pour le repérer, diminuant la difficulté d'une catégorie. Les jets de perception difficiles passent à moyens, les moyens à faciles et les faciles à réussite automatique.

Piétinement : Quand il charge une cible, le Troll peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+2 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le troll en train de charger.

TROLL DES FORETS

Le Troll des forêts possède une peau verte et des cheveux qui le font ressembler arbre quand il reste totalement immobile. Moins violent que son homologue des montagnes il n'en est pas moins redoutable.



Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+10	24
CON	4d6+4	18
TAI	4d6+10	24
PER	3d6+6	16-17
DEX	2d6+7	14
INT	1d6	3-4
APP	1d6	3-4
POU	1d6+2	5-6

MOUVEMENT : 17
POINTS DE VIE : 21
COMBAT : Gourdin : 50% (3d6)
Armes de jet : 45% (variable)
ARMURE (peau épaisse) : -4 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Athlétisme** : 50% ; **Discrétion** : 60% ; **Esquive** : 40% ; **Orientation** : 30% ; **Survie** : 30% ; **Vigilance** : 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Augmentation de force : Le Troll peut augmenter momentanément sa force physique de 6 unités pour une durée de POUvoir minutes. Cette capacité fatigue cependant le Troll, qui devra ensuite se reposer pour récupérer durant une heure. Il peut utiliser cette capacité jusqu'à trois fois par jour. S'il ne se repose pas après avoir utilisé cette capacité, l'Hybride-Troll est incapable de la réutiliser jusqu'à ce qu'il se soit reposé.

Arme improvisée : Le Troll peut utiliser tout objet qui l'entoure comme une arme. Troncs d'arbre, rochers et autre poteaux téléphoniques occasionnent alors des dégâts normaux, sans malus à l'attaque. Ces armes sont cependant moins solides que des armes classiques et finissent inmanquablement par se briser.

Attaque en rotation (gourdin) : Quand il manie un gourdin (ou tout autre arme improvisée s'en approchant), le Troll peut effectuer une attaque en rotation qui touchera toutes les créatures prises dans l'arc de cercle de cette attaque. Les dégâts occasionnés restent identiques à ceux d'une attaque classique mais peuvent toucher plusieurs cibles.

Camouflage : Quand il reste totalement immobile dans la végétation, le Troll des forêts bénéficie d'un bonus de camouflage de 20% qui s'ajoute à sa compétence discrétion.

Grande endurance : Le Troll fait partie des créatures les plus endurantes connues. Capable de courir durant des heures, voire même des jours sans s'arrêter.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Trolls sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Troll se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 3 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos triplée par rapport à un être humain classique.

Langage rudimentaire : Le Troll est capable de converser avec ses congénères par des grognements gutturaux.

Odeur corporelle : Le Troll dégage naturellement une forte odeur qui est considérée comme désagréable pour les autres. Celle-ci rend les jets de PERception (odorat) plus simple pour le repérer, diminuant la difficulté d'une catégorie. Les jets de perception difficiles passent à moyens, les moyens à faciles et les faciles à réussite automatique.

Piétinement : Quand il charge une cible, le Troll peut décider de la piétiner en traversant la case

occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+1 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le Troll en train de charger.

TROLL DES RIVIERES

Le Troll des rivières est une espèce de Troll qui apprécie tout particulièrement de se cacher sous les ponts. Possédant une peau tirant sur le bleu, voire même le violet, ils sont légèrement plus malins que leurs homologues des montagnes et des forêts.



Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+9	23
CON	4d6+5	19
TAI	4d6+8	22
PER	3d6+7	17-18
DEX	2d6+8	15
INT	1d6+1	4-5
APP	1d6	3-4
POU	1d6+2	5-6

MOUVEMENT :	16
POINTS DE VIE :	20-21
COMBAT :	Gourdin : 50% (3d6)
	Armes de jet : 45% (variable)
ARMURE (peau épaisse) :	-4 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme** : 50% ; **Discrétion** : 60% ; **Esquive** : 40% ; **Orientation** : 30% ; **Survie** : 30% ; **Vigilance** : 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Augmentation de force : Le Troll peut augmenter momentanément sa force physique de 6 unités pour une durée de POUvoir minutes. Cette capacité fatigue cependant le Troll, qui devra ensuite se reposer pour récupérer durant une heure. Il peut utiliser cette capacité jusqu'à trois fois par jour. S'il ne se repose pas après avoir utilisé cette capacité, l'Hybride-Troll est incapable de la réutiliser jusqu'à ce qu'il se soit reposé.

Arme improvisée : Le Troll peut utiliser tout objet qui l'entoure comme une arme. Troncs d'arbre, rochers et autre poteaux téléphoniques occasionnent alors des dégâts normaux, sans malus à l'attaque. Ces armes sont cependant moins solides que des armes classiques et finissent inmanquablement par se briser.

Attaque en rotation (gourdin) : Quand il manie un gourdin (ou tout autre arme improvisée s'en approchant), le Troll peut effectuer une attaque en rotation qui touchera toutes les créatures prises dans l'arc de cercle de cette attaque. Les dégâts occasionner restent identiques à ceux d'une attaque classique mais peuvent toucher plusieurs cibles.

Grande endurance : Le Troll fait partie des créatures les plus durantes connues. Capable de courir durant des heures, voire même des jours sans s'arrêter.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Trolls sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Troll se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 3 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos triplée par rapport à un être humain classique.

Langage rudimentaire : Le Troll est capable de converser avec ses congénères par des grognements gutturaux.

Natation : Le Troll des rivières nage beaucoup mieux que ses congénères et ne craint pas l'eau. Quand il effectue un jet d'Athlétisme pour se déplacer dans l'eau, le Troll des rivières le fait avec un bonus de 10%

Patience : Contrairement aux autres Trolls, le Troll des rivières peut se montrer très patient quand il chasse. Celui-ci peut attendre plusieurs heures, totalement immobile sous un pont et dans l'eau d'une rivière, qu'une proie passe à proximité. Il n'est pas rare qu'il s'endorme, annonçant sa présence par de forts ronflements.

Odeur corporelle : Le Troll dégage naturellement une forte odeur qui est considérée comme désagréable pour les autres. Celle-ci rend les jets de PERception (odorat) plus simple pour le repérer, diminuant la difficulté d'une catégorie. Les jets de perception difficiles passent à moyens, les moyens à faciles et les faciles à réussite automatique.

Piétinement : Quand il charge une cible, le Troll peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+1 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le Troll en train de charger.

VAMPIRMITE



La Vampirmite est un insecte qui ressemble à un croisement entre une guêpe et un papillon de nuit. Doté de deux paires d'ailes, il possède une épaisse carapace qui recouvre la majeure partie de son corps. La Vampirmite se nourrit de nectar et n'est agressive que quand on tente de manipuler les plantes dont elle se nourrit. Elle attaque alors les importuns avec les deux dards situés à l'extrémité de son abdomen.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-4
CON	1d6	3-4
TAI	1	1
PER	2d6	7
DEX	3d6+2	12-13
INT	1	1
APP	2d6	7
POU	1d6	3-4

MOUVEMENT : 6
POINTS DE VIE : 2-3
COMBAT : Dards : 15% (1)
ARMURE (chitine) -1 dégât

COMPETENCES :

Acrobatie 60%, **Athlétisme** : 25% ; **Esquive** 50%,
Discrétion 80%, **Orientation** : 25% ; **Survie** 20% ; **Vigilance** 20% ; **Voler** : 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Régénération : La Vampirmite peut se soigner à l'aide du nectar des plantes qu'elle consomme. Quand elle subit des blessures, la Vampirmite va absorber tout le nectar d'une plante pour récupérer de 1 à 3 points de vie. Cette opération est généralement fatale à la plante.

Voler : La Vampirmite est capable de voler. Ses deux paires d'ailes lui permettent d'effectuer des changements rapides de direction avec facilité.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XX

VEAUDELUNE



Le Veudelune est reconnaissable à son corps lisse de couleur gris argenté, à ses quatre longues jambes qui se terminent par de gigantesques pieds plats. Ses yeux sont protubérants et se situent au sommet de son crâne. Le Veudelune est une créature timide qui ne sort que lors de la pleine lune pour danser dans les champs. A cette occasion, il n'est pas rare qu'il laisse d'étranges motifs dans ceux-ci une fois qu'il retourne se cacher dans son terrier. Le Veudelune ne vit que dans les régions reculées et isolées et tente d'éviter toute interactions avec les autres êtres vivants.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+2	12-13
CON	2d6+3	10
TAI	3d6+4	14-15
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+4	14-15
INT	2d4	5
APP	2d6+1	8
POU	3d6+2	12-13

MOUVEMENT : 10

POINTS DE VIE : 12-13

COMBAT : Sabots 5% (1)

ARMURE : Aucune

COMPÉTENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 35% ; **Danse :** 55%, **Discrétion :** 70% ; **Esquive :** 45% ; **Orientation :** 35% ; **Survie :** 20% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITÉS :

Danse : Le Veudelune peut danser mais il le fait uniquement lors de la pleine lune.

Perception lunaire : Le Veudelune est capable de sentir les phases de la lune même s'il se trouve sous terre et qu'il ne peut pas la voir. Grâce à un jet de PERceptionx4, le Veudelune peut savoir avec précision quand aura lieu la prochaine pleine lune.

UTILISATION : Déjections comme engrais magiques

CLASSIFICATION MDLM : XX

VER LUISANT



Le ver luisant est un insecte transparent semblable à une ampoule et qui émet une lumière jaune-blanc continue ou clignotante pour communiquer avec ses semblables.

La substance qui permet au ver luisant de briller est magique et rend lumineuse toute créature qui en consommerait une quantité suffisante.

Le ver luisant vit généralement aux abords des lacs et des forêts, et possède une structure sociale de groupe.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1	1
TAI	1	1
PER	2d6	7
DEX	4d6	14
INT	1d4+1	3
APP	2d6	7
POU	1d6+2	5-7

MOUVEMENT : 5

POINTS DE VIE : 1

COMBAT : -

ARMURE : Aucune

COMPÉTENCES :

Acrobatie : 60% ; **Athlétisme :** 20% ; **Discrétion :** 40% ; **Esquive :** 60% ; **Orientation :** 50% ; **Survie :** 25% ; **Vigilance :** 25% ; **Voler :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITÉS :

Voler : Le ver luisant est capable de voler dans les airs et de flotter.

Émissions de lumière : Le ver luisant émet de la lumière, soit en continu, soit en clignotant. Cette lumière éclaire parfaitement sur 3 mètres alentours et 1,5 mètres de manière diffuse.

UTILISATION : Sécrétion de ver luisant : Les sécrétions de ver luisant peuvent être utilisés comme ingrédient de potion.

CLASSIFICATION MDLM : X

VERLIEU



Le Verlieu est une créature rudimentaire qui vit au fond de la mer du Nord. D'apparence inoffensive, elle possède pourtant un terrible venin qu'elle crache sur ses ennemis quand elle se sent menacée. Ce venin est d'ailleurs employé dans certaines potions, mais son utilisation est surveillée de près par le Ministère de la Magie tant celui-ci est dangereux. Les êtres de l'eau emploient parfois le Verlieu comme une arme.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4-1	1-2
CON	1	1
TAI	1	1
PER	2d6	7
DEX	4d6	14
INT	1	1
APP	1d6	3-4
POU	1d4	2-3

MOUVEMENT : 2
POINTS DE VIE : 1
COMBAT : -
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 35% ; **Athlétisme :** 15% ; **Discrétion** 40% ; **Esquive :** 25% ; **Orientation :** 15% ; **Survie :** 10% ; **Vigilance :** 20%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Venin : Le Venin de Verlieu est contenu dans un petit sac que la créature contracte pour projeter son contenu sur ses ennemis en cas de danger. Très violent, celui-ci s'attaque directement à sa victime en lui diminuant ses points de vie de 1d4+1 et le lui causant une vive douleur à l'endroit qui entre en contact avec celui-ci. Mais c'est son effet secondaire qui est le plus dangereux, car ce venin provoque une suffocation de la victime en paralysant son système respiratoire. Deux rounds après le contact avec le venin, la cible commencera à suffoquer.

VIRULENCE : 17

UTILISATION :

Venin de Verlieu : Le Venin de Verlieu est utilisé dans la fabrication de certaines potions, mais son utilisation est soumise à de fortes réglementations

Arme : Utilisé comme arme par les êtres de l'eau.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

VERACRASSE



Le Veracrasse est une créature qui ressemble à un gros vers de couleur brunâtre. Totalement dépourvu de dents, il est impossible de distinguer l'une de ses extrémités de l'autre. Les deux extrémités produisent une sécrétion verdâtre qui est utilisée pour la fabrication de nombreuses potions afin de les épaissir. Inoffensif, il est – avec l'Horglup – la seule créature à avoir reçu X comme classification par le Ministère de la Magie. Le seul danger que peut représenter le Veracrasse est pour les potagers et autres plantations car il se nourrit essentiellement de plantes magiques ou non-magiques.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1d4	2-3
TAI	1	1
PER	1d6	3-4
DEX	1d6	3-4
INT	1	1
APP	1d4	2-3
POU	1d4-1	1-2

MOUVEMENT : 2
POINTS DE VIE : 2-3
COMBAT : -
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 15% ; **Athlétisme :** 5% ; **Discrétion** 10% ; **Esquive :** 5% ; **Orientation :** 5% ; **Survie :** 5% ; **Vigilance :** 10%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Sécrétions : Le Veracrasse produit des sécrétions verdâtres collantes par les deux extrémités de son corps. Celles-ci peuvent causer quelques dommages aux plantes qu'elles touchent mais sont totalement inoffensives pour les animaux et les êtres humains.

UTILISATION :

Sécrétion de Veracrasse : Les sécrétions verdâtres du Veracrasse sont utilisées pour épaissir les potions et interviennent donc dans la fabrication d'un grand nombre de celles-ci.

CLASSIFICATION MDLM : X

VIVET DORE



Possédant une forme sphérique, le Vivet doré est une espèce d'oiseau qui vole à une vitesse incroyable et qui possède la faculté de changer de direction de manière instantanée et sans le moindre mal grâce aux articulations de ses ailes qui peuvent tourner en tous sens. Les Vivets dorés étaient jadis employés en lieu et place des Vif d'or lors de match de Quidditch. Ils devinrent si rares que le Ministère de la Magie décida d'en faire une espèce protégée.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d4	2-3
CON	1d6	3-4
TAI	1	1
PER	3d6+3	13-14
DEX	4d6+6	20
INT	1d4	2-3
APP	2d6+3	10
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 12

POINTS DE VIE : 1

COMBAT : -

ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 65% ; Athlétisme : 35% ; Discrétion 40% ; Esquive : 55% ; Orientation : 25% ; Survie : 15% ; Vigilance : 50% ; Voler : 90%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Vol acrobatique : Le Vivet doré est capable de voler, mais aussi de changer rapidement de direction sans le moindre mal, défiant même les lois de la physique élémentaire. Quand il vole, le Vivet doré possède une valeur de mouvement largement supérieure à celle d'une créature de sa taille.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

REMARQUE : La classification du ministère de la Magie n'est pas liée à l'agressivité du Vivet doré mais signifie que sa capture ou le fait de le blesser seront sanctionnés.

VOUVIRE



La Vouivre est une créature magique ailée qui est à la fois proche des dragons et des oiseaux, et qui possède la capacité de gonfler certaines parties de son corps. Les ailes de la Vouivre sont parcheminées comme celles des dragons, mais elle possède un bec comme les oiseaux, ce qui la fait ressembler à certains cormorans.

La Vouivre possède la capacité de modifier la taille de son corps, passant d'une taille compacte lui permettant d'entrer dans une valise de voyage, à celle d'un dragon adulte. Le passage d'un état à l'autre se fait grâce à une dilatation de son corps par absorption d'air, lui donnant l'air d'un poisson globe. La Vouivre possède une grande force physique qui lui permet de porter un Sorcier en volant à la seule force de sa queue.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+15	29
CON	4d6+10	24
TAI	2d6+10	17
PER	2d6+10	17
DEX	4d6+1	15
INT	3d6+5	15-16
APP	3d6+8	18-19
POU	3d6+12	22-23

MOUVEMENT : 20

POINTS DE VIE : 34-35

COMBAT : Morsure : 50% (4d6)

Griffes : 50% (3d6)

Souffle : 60% (6d6)

ARMURE (écailles épaisses) : -7 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 40% ; Athlétisme : 70% ; Esquive : 50% ; Discrétion : 10% ; Orientation 40% ; Survie : 60% ; Vigilance : 65% ; Voler : 70%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Queue préhensile : La Vouivre ne possède pas de pattes avant mais une queue préhensile qu'elle est capable d'employer comme un bras pour se saisir d'objets ou de personnes. Elle peut également se servir de celle-ci comme d'une arme quand elle se trouve au sol ou en train de voler.

Dilatation : La Vouivre possède la capacité de gonfler comme un poisson-globe. De petit dragon, elle se transforme en une sorte de montgolfière avant de prendre son envol. Sous cette forme, sa valeur de TAILLE est doublée et ses points de vie sont augmentés de $\frac{1}{4}$ de leur valeur initiale.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Vouivres sont bien supérieurs à la moyenne. Quand elle est blessée, le corps de la Vouivre se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Vouivres. Tout sortilège lancé a 50% de chance d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 051 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. Seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes)

Souffle de feu : La Vouivre est capable de produire un souffle de feu dévastateur qui peut réduire en cendres ses ennemis en émettant un gaz inflammable. Celui-ci se déploie de sa gueule sous la forme d'un cône de 15 mètres de long et de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cône subissent 6d6 dégâts. La cible doit également réussir un jet de POUx2 pour ne pas voir ses affaires s'enflammer, subissant 1d6+1 dégâts chaque nouveau round passé dans cet état. Une cible qui a pris feu risque également de mourir asphyxiée.

Venin : Le venin des Vouivres affecte une victime qui a subi les dégâts d'une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu'à la mort de celle-ci. La virulence augmente avec l'âge du Vouivre. **Incubation :** 3 rounds ; **Effet :** perte de 1d4 points de vie par heure jusqu'à la mort ; **Effet secondaire :** fièvre, douleurs et inflammation ; **VIRulence = 14-20**

Voler : La Vouivre est capable de voler dans les airs avec facilité malgré sa grande taille.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

WOMATOU



Le Womatou est un félin qui ressemble au croisement entre le lion et le puma doté de trois paires de pattes. Natif des Appalaches, on le dit capable de marcher sur ses pattes arrière et de courir suffisamment rapidement pour distancer une flèche. Le Womatou est un Légilimens, ce qui signifie qu'il est capable de lire dans les pensées en fixant sa cible de ses grands yeux jaunes. Le Womatou est également le nom de l'une des maisons de l'école de Magie américaine Ilvermorny.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+9	19-20
CON	3d6+5	15-16
TAI	5d6+6	23-24
PER	3d6+5	15-16
DEX	3d6+6	16-17
INT	3d6+5	15-16
APP	3d6+5	15-16
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT :	18
POINTS DE VIE :	19-20
COMBAT :	Morsure 60% (3d6)
	Griffes 60% (2d6)
ARMURE (peau épaisse) :	-2

COMPETENCES :

Acrobatie : 70% ; **Athlétisme :** 70% ; **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 40% ; **Orientation :** 45% ; **Survie :** 55% ; **Vigilance :** 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Attaque multiple : Le Womatou peut effectuer au minimum quatre attaques de griffe par round sans être déséquilibré ou gêné dans ses mouvements.

Bond : Les puissantes pattes arrière du Womatou lui permettent de faire des bonds gigantesques de près de 12 mètres. De plus, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Grande vitesse : Le Womatou peut produire des accélérations phénoménales sans le moindre effort, ce qui se traduit par une valeur de mouvement multipliée par 2 durant 1d4+1 rounds.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Womatou sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Womatou se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à un être humain ou une créature classique.

Hypnose : Quand il fixe une cible du regard, le Womatou peut l'hypnotiser pour empêcher celle-ci de fuir. Quand elle croise le regard d'un Womatou, une cible doit réussir un jet de POUvoirx1 pour ne pas être hypnotisée et incapable de faire la moindre action. Une fois réussi, le jet immunise la personne à ce pouvoir pour 1 heure.

Intelligence humaine : Le Womatou est doté d'une intelligence humaine.

Légitimencie : Le Womatou est capable de lire dans les pensées de ceux qu'il fixe de ses grands yeux jaunes. Par un jet de POUx4, il peut entrer dans les pensées de sa cible et lire ses souvenirs. Le Womatou peut également modifier les souvenirs de la cible, les effacer, voire en ajouter de nouveau. Pour cette raison, très peu de personnes se souviennent d'avoir aperçu un Womatou.

Sauvegarde : Compétence Occlumentie.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Womatous. Tout sortilège lancé a 25% de chance d'échouer sur elle. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 076 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sorts voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes).

UTILISATION : Poils de Womatou : Les poils de Womatou peuvent être utilisés comme cœur de baguette magique, mais sont très difficiles à se procurer. Seuls les Cherokees sont actuellement capables de s'en procurer

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

REMARQUE : Les petits du Womatou sont appelés Womachats.

YETI



Également connu sous les appellations d'abominable homme des neiges ou Bigfoot, le Yéti ressemble en de nombreux points aux Trolls, si ce n'est qu'il est couvert d'un épais pelage blanc et qu'il vit dans les montagnes enneigées du Tibet. Le Yéti ne semble pas sensible au froid mais déteste le feu, qui lui cause d'affreuses blessures. Le Yéti possède un appétit insatiable et dévore toutes les créatures qu'il croise, se rendant parfois dans des villages humains pour y perpétrer des massacres. Pour cette raison, les Moldus racontent souvent qu'ils ont rencontré un Yéti - ce qui constitue des infractions répétées à l'article 73 du Code international du secret magique - et le Ministre de la Magie doit intervenir pour effacer leurs souvenirs avant que l'information ne leur échappe et ne se retrouve dans tous les journaux. Une équipe internationale envoyée par la Confédération internationale des sorciers est d'ailleurs présente au Tibet afin de diminuer le nombre de témoignages de Moldus affirmant voir le yéti.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+9	23
CON	4d6+10	24
TAI	4d6+9	23
PER	3d6+5	15-16
DEX	2d6+8	15
INT	1d6+1	4-5
APP	1d6	3-4
POU	1d6+2	5-6

MOUVEMENT : 16
POINTS DE VIE : 23-24
COMBAT : Morsure/Griffes : 50% (3d6)
ARMURE (peau épaisse) : -3 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme** : 60% ; **Discrétion** : 50% ; **Esquive** : 40% ; **Orientation** : 40% ; **Survie** : 40% ; **Vigilance** : 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bestialité : Un Yéti ne peut s'empêcher d'attaquer toute créature qui croise sa route. Quand il se trouve en présence d'une proie potentielle, le Yéti doit réussir un jet de POUvoirx1 pour ne pas attaquer la proie la plus proche.

Camouflage : Quand il reste totalement immobile dans le neige, le Yéti bénéficie naturellement d'un bonus de discrétion de +20%. Ce bonus est supprimé dès que le Yéti commence à se déplacer. Ce camouflage reste néanmoins actif en cas de tempête de neige et ce, même s'il se déplace.

Faiblesse au feu : Le Yéti déteste le feu, qui lui cause d'affreuses blessures. Toute attaque (classique, potion ou par sortilège) qui emploie du feu voit les dégâts qu'elle occasionne doublés par rapport à la normale. Conscient de cette faiblesse, le Yéti craint le feu plus que tout et un sorcier habile sera capable de la faire fuir en employant des sortilèges de flammes ou du moins d'empêcher une attaque.

Grande endurance : Le Yéti fait partie des créatures les plus durantes connues. Capable de marcher durant des heures, voire même des jours sans s'arrêter.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Yétis sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Yéti se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 2 points de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à celle d'un être humain classique.

Piétinement : Quand il charge une cible, le Yéti peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+1 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le Yéti en train de charger.

Résistance au froid : Le Yéti n'est pas affecté par les effets du froid et résiste très bien au gel et chutes de neige. Les sortilèges qui emploient la glace ou les baisses de température sont sans effets sur lui.

UTILISATION :-

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

ZOUWU



Le Zouwu – qui peut aussi être orthographié ZouWu – est une créature magique originaire de Chine. Physiquement, le Zouwu est une créature qui ressemble à un chat ou un tigre multicolore de la taille d'un éléphant. Le Zouwu possède une queue d'une taille démesurée recouverte de plumes de cinq couleur différentes et a des yeux jaunes aux pupilles fendues. Sa crinière est rugueuse et sa gueule possède quatre crocs supplémentaires qui s'étirent vers l'extérieur comme des défenses. Outre ses dents, le Zouwu possède également de longues griffes acérées. Cette créature est incroyablement puissante, rapide et capable de parcourir jusqu'à 1000 miles par jour. Bien que très puissante, aussi bien physiquement que magiquement, le Zouwu n'en reste pas moins une créature bienveillante qui ne blessera jamais volontairement un autre animal ou une plante. Se contentant de se défendre quand il est attaqué, le Zouwu préférera cependant la fuite à l'affrontement direct, usant de sa capacité à distordre la réalité pour laisser ses ennemis loin derrière lui.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+6	17-18
CON	3d6+5	15-16
TAI	5d6+4	22-23
PER	2d6+8	14
DEX	2d6+8	14
INT	2d4	5
APP	2d6+6	13
POU	3d6+7	17-18

MOUVEMENT : 18
POINTS DE VIE : 20-21
COMBAT : Morsure 35% (3d6)
Griffes 25% (2d6)
ARMURE (peau épaisse) : -4 dégâts

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme** : 70% ; **Discrétion** : 60% ; **Esquive** : 45% ; **Fouille** : 50% ; **Orientation** : 40% ; **Survie** : 45% ; **Vigilance** : 60%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Bienveillance : Le Zouwu est une créature foncièrement bienveillante, qui ne se bat que

quand elle se sent menacée ou qu'on menace sa progéniture. Outre cet aspect, le Zouwu ne tue jamais ses adversaires, se contentant généralement de fuir.

Déformation de la réalité : Le Zouwu a la capacité de déformer l'espace autour de lui pour voyager plus rapidement. Ce faisant, il peut parcourir plus de 1000 miles par jour sans se faire repérer et sans se fatiguer. Le Zouwu peut également voyager de cette manière avec une ou plusieurs personnes sur son dos sans être gêné.

Force colossale : S'il le désire, le Zouwu peut augmenter magiquement sa force de 2d4+2 points. Cette effet dure pendant 1 heure avant de prendre fin.

Grande endurance : Le Zouwu fait partie des créatures les plus durantes connues. Il est d'ailleurs capable de courir durant des heures, voire même des jours sans même être essoufflé ni ressentir la moindre fatigue physique.

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Zouwu sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Zouwu se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à un être humain ou une créature classique.

Intimidation : Quand le Zouwu intimide un adversaire, sa crinière se couvre de flammes, ce qui le rend beaucoup plus impressionnant. Les jets d'APParence du Zouwu pour intimider un adversaire sont considérés comme une réussite critique en 001-010.

Régime alimentaire (plantes/charognard) : Contrairement à ce que laisse à penser son physique, le Zouwu est une créature principalement végétarienne. Le Zouwu peut également se nourrir de viande, mais uniquement si l'animal dont elle provient est déjà mort.

Résistance (magie) : Les sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Zouwu. Tout sortilège lancé a 75% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 025 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, les sortilèges à durée permanente passent à durée variable (minutes).

FAIBLESSE : Le Zouwu se comporte comme un gros chat. Il abandonnera toute agressivité ou envie de fuir si on lui présente un jouet à plumes ou à clochette, comme le ferait un chat classique.

UTILISATION : -

CLASSIFICATION MDLM : X à XXX

ANIMAUX FANTASTIQUES CLASSIFIES PAR DANGEROUSITE

Dangerosité	Animaux fantastiques
X	Animaux domestiques moldus ; Matago (non-attaqué) ; Horglup ; Veracrasse ; Ver luisant
XX	Araignée agrandie magiquement ; Augurey ; Botruc ; Bousier Géant ; Chartier ; Cheval ailé ; Ciseburine ; Clabbert ; Diablotin ; Dirico ; Dragfeu ; Fée ; Fléreur ; Hybride Chat-Fléreur ; Gnome ; Goule ; Goule caméléon ; Jobarbille ; Leucrotta ; Prolock ; Remora ; Strangulot ; Vampirmite ; Veau delune
XXX	Bandimon ; Billiwig ; Boullu ; Boursouf ; Boursoufflet ; Cheval ailé ; Chupacabra ; Crabe de feu ; Croup ; Doxy ; Fangieux ; Farfadet ; Focifère ; Grinchebourdon ; Hippocampe ; Hodag ; Jackalope ; Licheur ; Limace de feu ; Lutin de Cornouaille ; Malagrif tacheté ; Moke ; Murlap ; Musard ; Nouveux ; Povrebine ; Salamandre ; Salamandre géante d'Amazonie ; Serpent de mer ; Sharak ; Verlieu ; Qilin ; Zouwu
XXXX	Araignée venimeuse ; Bicorne ; Centaure ; Cheval ailé ; Chien à trois têtes ; Demiguise ; Démonzémerville ; Dukuwaka ; Erklung ; Eruptif ; Goule meurtrière ; Grapcorne ; Griffon ; Hippogriffe ; Kappa ; Kelpie ; Manticore ; Matago (non-attaqué) ; Mero ; Occamy ; Oiseau-tempête ; Phénix ; Re'em ; Runespoor ; Selkie ; Selma ; Scroult à pétard ; Sirènes ; Sombrial ; Snallygaster ; Sphinx ; Tébo ; Tritons ; Troll des forêts ; Troll des montagnes ; Troll des rivières ; Vivet doré ; Yéti
XXXXX	Acromentule ; Basilic ; Chimère ; Dragons ; Loup Garou, Louveteau de Loup-garou ; Moremplis ; Nundu ; Rougarou ; Scroult à pétard ; Serpent cornu ; Vouivre ; Womatou

SOURCES DES INFORMATIONS

- *Fantastic Beasts and where to find them*, Newt Scamander, J.K. Rowling
- *Harry Potter à l'école des sorciers*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Harry Potter et La Chambre des secrets*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Harry Potter et Le Prisonnier d'Azkaban*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Harry Potter et La Coupe de feu*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Harry Potter et L'Ordre du phénix*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Harry Potter et Le Prince de sang-mêlé*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Harry Potter et Les Reliques de la Mort*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Harry Potter et l'Enfant Maudit*, John Tiffany & Jack Throne, Gallimard
- *Le livre de l'apprenti sorcier, un guide du monde magique d'Harry Potter*, Allan Kronzek & Elizabeth Kronzek, l'Archipel
- *Le Quidditch à travers les âges de Kinnilworthy Whisp*, J.K. Rowling, Gallimard Jeunesse
- *Les animaux fantastiques*, J.K. Rowling, Gallimard Jeunesse
- *Les Contes de Beedle le Barde*, J.K. Rowling, Gallimard
- *Nouvelles de Poudlard, Héroïsme, Tribulation et Passe-temps dangereux*, J.K. Rowling, Pottermore
- *Nouvelles de Poudlard, Pouvoir, Politique et Esprits Frappeurs Enquiquinants*, J.K. Rowling, Pottermore
- *Poudlard, Le Guide Pas Complet et Pas Fiable du Tout*, J.K. Rowling, Pottermore
- <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki>
- <https://www.encyclopedie-hp.org/>
- <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Category:Beasts>
- <https://www.pottermore.com>

SOURCES DES IMAGES

QUELQUES MOTS SUR L'EMPLOI DES IMAGES

Comme vous l'avez certainement remarqué, certaines images employées dans ce bestiaire ne correspondent pas exactement aux descriptions faites des animaux fantastiques. Ceci est dû au fait que tous les animaux fantastiques n'ont pas de représentation officielle dans les livres, aussi plusieurs images proviennent du travail de fans de la série. D'autres images proviennent également des films, qui ne respectent pas toujours à la lettre les descriptions faites de ces animaux.

Page de couverture : Les animaux fantastiques - Le texte du film par J-K Rowling édition Gallimard – version retravaillée

Abraxas : http://harrypotter.wikia.com/wiki/File:Abraخان_Pottermore.png

Acromentule : <https://www.millennium.org/guide/330894.html>

Bandimon : <http://fr.sorcellerieinfo.wikia.com/wiki/Bandimon>

Billywig : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Billywig>

Boursouf : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Boursouf>

Boursoufflet : <https://gamepress.gg/wizardsunite/foundable/puffskein>

Bousier : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Giant_Dung_Beetle

Boutfeu chinois : http://pl.harrypotter.wikia.com/wiki/Chi%C5%84ski_Ogniomiot

Centaure : <http://pottermoremania.eklablog.com/creatures-magiques>

Chaporouge : http://harrypotter.wikia.com/wiki/Red_Cap?file=Red_cap_1.png

Chartier : <http://harrypotter.wikia.com/wiki/larvey>

Chat : <https://tamarar.deviantart.com/gallery/>

Chien à trois têtes : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Chien_%C3%A0_trois_t%C3%AAtes

Chimère : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Chim%C3%A8re>

Chouette et hibou : <https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/owls>

Chupacabra : <https://www.pinterest.com>

Cisburine : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Ciseburine>

Cornelongue roumain : <http://ruchiel.deviantart.com/>

Crabe de feu : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Crabe_de_Feu

Croup : <http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Archivo:Crup.jpg>

Curupira : https://powerlisting.fandom.com/wiki/Curupira_Physiology

Demiguise : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Demiguise>

Dent-de-Vipère du Pérou : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Dent-de-vipère_du_Pérou

Diablotin : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Diablotin>

Dirico : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Dirico>

Dissimuleur : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Dissimuleur>

Doxy : <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Doxy>

Dragfeu : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Dragfeu?file=Dragon_de_feu_2.jpg

Dukuwaqa : <http://themonsterblogofmonsters.tumblr.com/post/120646317446/dukuwaqa>

Erkling : <https://www.hp-lexicon.org/creature/gnomes-and-other-small-human-like-creatures/erkling/>

Eruptif : <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Erumpent>

Ethonan : <http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Aethonan>

Farfadet : <https://www.hp-lexicon.org/creature/gnomes-and-other-small-human-like-creatures/leprechaun/>

Fléreur : <https://visk-vpx.deviantart.com/art/Kneazle-86075947>

Focifère : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Focifère>

Furet : <https://dolphydolphiana.deviantart.com/art/Playing-Ferrets>

Gnome : <https://www.pinterest.fr/pin/>

Goule : http://harrypotter.wikia.com/wiki/File:The_Ghoul_in_Pajamas.png

Graphorn : <http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Graphorn>

Griffon : <http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Griffin>

Grinchebourdon : <https://www.pinterest.ch/pin/723742602587275342/>

Hippocampe : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Hippocampe>

Hippogriffe : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Hippogriffe>

Hodag : [http://cryptidz.wikia.com/wiki/File:Hodag_by_kaijuverse_\(1\).jpg](http://cryptidz.wikia.com/wiki/File:Hodag_by_kaijuverse_(1).jpg)

Hodag : <https://www.pinterest.de/sorgb/ilvermorny-fantastic-beasts-and-where-to-find-them/>

Jobarbille : <http://harry-potter-les-animaux-fantastiques.over-blog.com/2014/07/jobberknoll-jobarbille.html>

Kappa : <http://it.harrypotter.wikia.com/wiki/Kappa>

Kelpi : <http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki/%D0%9A%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BF%D0%B8>

Leucrotta : <https://deskgram.net/explore/tags/Leucrotta>

Licorne : <http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Unicornio>

Loup-garou : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Loup-garou>

Lutin : <http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki/%D0%9F%D0%B8%D0%BA%D1%81%D0%B8>

Magyar à pointes : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Magyar_à_pointes

Malagrif tacheté : http://harrypotter.wikia.com/wiki/Mackled_Malaclaw

Manticore : <http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki>

Matagot : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Matagot>

Moke : <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Moke>

Moremplis : <https://verreaux.deviantart.com/art/Lethifold>

Murlap : <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Murtlap>

Musard : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Streeler>

Niffleur : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Niffleur>

Nixe : <https://www.deviantart.com/art/Spotted-Blue-Lizard>

Noir des Hébrides : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Noir_des_Hébrides

Norvégien à Crête : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Norvégien_à_crête

Neveux : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Neveux>

Nundu : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Nundu>

Occamy : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Occamy>

Oiseau-tonnerre : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Oiseau-Tonnerre>

Pansedever ukrainien : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Pansedever_ukrainien

Phénix : <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Phoenix>

Povrebin : <https://www.hp-lexicon.org/>

Prolock : <https://www.pinterest.ch/pin/804244445927937054/>

Quintaped : <https://www.pinterest.ch/pin/355714070551685938/>

Raimora : <http://harry-potter-les-animaux-fantastiques.over-blog.com/2014/08/remora.html>
Rat : <https://www.deviantart.com/art/Curious-rat>
Re'em : <https://www.artstation.com/artwork/mzllZ8>
Runspoor : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Runspoor>
Salamandre : <https://www.millenium.org/guide/330894.html>
Sasabonsam : <https://www.facebook.com/johanegerkranspublic/posts/back-at-work-on-the-undead-the-asanbosam-is-a-vampire-like-monster-from-the-lege/1491982610923690/>
Scroutt à pétard : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Scroutt_%C3%A0_p%C3%A9tard
Selkie : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Selkie>
Selma : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Selma>
Serpencendre : <https://aminoapps.com/c/harrypotterfrancais>
Serpencendre : <https://www.hp-lexicon.org/creature/reptiles-and-amphibians/snake/ashwinder/>
Serpent cornu : <https://www.furaffinity.net/view/26210883/>
Serpent de mer : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Serpent_de_mer
Sharak : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sharak>
Sirène : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sir%C3%A8ne>
Snallygaster : <https://www.pinterest.ch/pin/696791373572702534/>
Sombrol : <http://www.animalsmix.com/animals/thestral-animals-0280da.html>
Sphinx : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sphinx>
Strangulot : <https://www.margxt.fr>
Tebo : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/T%C3%A9bo>
Troll des forêts : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Troll_des_for%C3%AAs
Troll des montagnes : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Troll_des_montagnes
Troll des rivières : http://harrypotter.wikia.com/wiki/River_Troll
Vampirmite : <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Vampirmite>
Veudelune : <http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki/moonclaf>
Vert gallois : <http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki/>
Vivet doré : <http://impedimenta.forumactif.org/t2020-le-musee-ambulant-du-quidditch>
Womatou : <https://www.furaffinity.net/view/25766158/>
Zouwu : <https://www.deviantart.com/speedcam/art/Zouwu>

TABLE DES MODIFICATIONS DES VERSIONS

Version	Animaux fantastiques
1.1	Correction des venins, poisons et VIRulences
1.2	Ajout des animaux fantastiques : Bousier géant ; Jackalope ; Qilin ; Ver luisant ; Vouivre Modification de la bordure du manuel et adaptation pour l'impression Modification de certaines illustrations